la guia del Cómic

laguiadelcomic.com

mayo de 2003

gratuita

1 PRIMERA PÁGINA tercera cita en Barcelona
2 SALÓ 2003 sopa de novedades
4 SALÓ 2003 la quiniela de novedades
6 FRANK QUITELY de Juez Dredd a Nuevos X-Men
7 SAL BUSCEMA la visita de un clásico
8 JIRÔ TANIGUCHI manga cercano
9 KEKO tomamos partido
10 AUTORES REVELACIÓN de dónde vienen y a dónde van
12 BANDA DESENHADA guía para moverse por el país vecino
14 WILL EISNER entrevistamos al maestro

Osamu Tezuka creó a **Astroboy** hace más de cincuenta años, y desde entonces el popular personaje, un robot con corazón de niño, se ha convertido en un hito para el mundo de los tebeos y la animación. Según la planificación del genial dibujante japonés, Astroboy nacería el 7 de abril del 2003 en un laboratorio de Takadanobaba. Es decir, desde hace algo más de un mes Astroboy está todavía un poco más entre nosotros.

la guia del cómic
laguiadelcomic.com
mayo de 2003
gratuita

Una año más nos tienes en tus manos y, de nuevo con una portada ilustrada por un autor de excepción: Mauro Entrialgo lleva la tira de años convirtiendo su ácida visión de la realidad en historietas, humor gráfico o ilustración, en innumerables revistas y periódicos. Él es una "rara avis" entre nuestros dibujantes porque, lejos de arredrarse ante lo pesimista del panorama profesional, y de exiliarse en su tablero de dibujo al verse rodeado por un mar de incomprensión, ha sabido moverse en cualquier ambiente y modalidad profesional para construir una obra personal, original, muy comercial y plena de talento. Su aportación en esta nueva entrega de ***La guía del cómic*** no es sólo plástica: su ironía y una mirada crítica directa, están presentes una vez más con la perspectiva que otorga su larga carrera.

En otro orden de cosas, nos encontramos en el momento más caliente del año para el sector editorial de la historieta. El Salón del Cómic de Barcelona lleva 21 años en su posición de evento referencia para los aficionados a la historieta, para los profesionales y las empresas dedicadas a la cosa esta de los tebeos e incluso para los que sólo nos prestan atención de vez en cuando (ya sean lectores ocasionales o periodistas que se acuerdan de nosotros para llenar un hueco en sus medios de comunicación un par de veces al año). Por suerte, desde hace algunos años, es cada vez más presente la referencia al cómic en la vida cultural de nuestro país de una manera normalizada. Lástima que el sector "histórico" y su representación pública, que es la institución organizadora de este XXI Salón del Cómic de Barcelona, estén tardando tanto en reaccionar para ponerse a la altura de este momento de alza comercial y de reconocimiento cultural y social, que el medio de la historieta disfruta. Éste hubiera sido un año estupendo para cambiar la ubicación de un evento que ya no cabe en la Estación de Francia y que merece un alojamiento más adecuado (por mucho cariño que le tengamos al actual emplazamiento), una gestión más creativa para ofrecer al visitante algo más que un gran mercadillo de merchandising y tebeos aderezada con un puñado de autores y exposiciones (ojo! que este año la lista de invitados es de lujo. Ya veremos si acuden todos y cómo se resuelve la parte expositiva) y una política comercial abierta al "mundo exterior" que debería producir una mayor presencia de patrocinadores o expositores tales como distribuidoras de cine, canales de TV o cualquier gran marca comercial, empresas todas ellas a las que nadie se molesta en atraer a un evento con habitual éxito de público. Y no nos llamemos a engaño, la presencia de expositores de este tipo que han acudido al Saló en los últimos años, no sólo no es suficiente (alguna marca se ha quedado fuera por falta de espacio y de capacidad de reacción e imaginación para encontrarles acomodo) sino que ha caído del cielo multinacional gracias a su propia iniciativa o a la de agentes que no están precisamente integrados en el "nucleo histórico" del sector responsable de este evento comercial y cultural. Como es habitual, aquí sólo tenemos un espacio para invocar el debate y dejarlo interrogantes abiertos ¿Le interesa a alguien el tema?

Respecto a los contenidos de esta edición impresa de **laguiadelcomic.com** vamos a dirigiros a nuestro sumario. Y es que, después de tres años citándonos en Barcelona, no es novedad que nuestros colaboradores os ofrezcan una vez más la mejor información para acercaros a este XXI Salón del Cómic.

EN LA ESTACIÓN DE FRANCIA DEL 8 AL 11 DE MAYO

latiendadelcómic.com

En este mayo de 2003 os presentamos una nueva iniciativa. Nuestra trayectoria como medio de comunicación especializado en cómic ha pasado por diferentes etapas desde que la revista mensual destinada a librerías especializadas ***Volumen*** diera paso a este formato de publicación aperiódica y de difusión gratuita ***La guía del cómic***, que podéis encontrar en los más importantes eventos dedicados a la historieta. Casi al mismo tiempo dábamos a luz la versión electrónica **laguiadelcomic.com** en un entusiasta impulso por posicionar la cultura del cómic en castellano al alcance de los aficionados sin perder el ritmo de los tiempos y la nueva tecnología.

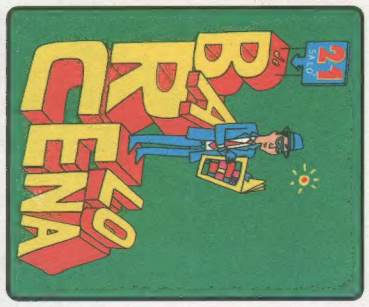
El siguiente paso fué poner en marcha un programa de radio que, aunque se ha iniciado con una difusión local a través de Radio Círculo, la emisora del Círculo de Bellas Artes de Madrid, tiene la vocación de encontrar acomodo en una cadena que nos haga llegar a los aficionados de todo el territorio nacional.

Y nuestra última propuesta o iniciativa, que estrenamos en este XXI Salón del Cómic de Barcelona, es la puesta en funcionamiento, también a través de internet y vinculado directamente con nuestra revista **laguiadelcomic.com**, del comercio electrónico **latiendadelcomic.com**, que estará íntegramente dedicada a la venta de cómic para que podáis recibir en vuestra casa, de forma directa y rápida, cada uno de los lanzamientos y novedades editoriales de los que damos cuenta en estas páginas impresas y en las de nuestra revista electrónica.

Se trata de la última pieza necesaria para completar la filosofía que nos ha movido siempre, que es, ni más ni menos, aprovechar los soportes y la tecnología, e incluso las nuevas tendencias o herramientas comerciales, para difundir la. cultura del cómic.

EL SALÓ DE BARCELONA POR MAURO ENTRIALGO

PUEDO COMPRAR TEBEOS EN CUALQUIER TIENDA, PERO YO PAGO POR ENTRAR A ESTE CIRCO SÓLO PARA QUE ME FIRMEN MIS AUTORES FAVORITOS
ENTONCES, MEJOR QUE CIRCO, DI ZOOLÓGICO. PORQUE AL IGUAL QUE EN UN ZOO, AQUELLOS POR LOS QUE LA GENTE PAGA ENTRADA PARA VER, NO COBRAN NUNCA NI UN PUTO DURO.
SE PERDERÁ LA ENTREGA DE PREMIOS PORQUE TIENE QUE IR A SOBAR A CASA DE SU PRIMA EN UN PUEBLO A 30 KMS.
SE HA GASTADO PARA VENIR AQUÍ EL DOBLE DE LA CANTIDAD TOTAL QUE COBRARÁ POR LOS DERECHOS DEL ÁLBUM QUE ESTÁ PROMOCIONANDO.
SUS ÚNICAS VACACIONES EN TODO EL AÑO CONSISTEN EN VENIR AL SALÓ
mauro 2003



MAURO ENTRIALGO

No hay medio de comunicación o expresión cultural donde no haya una aportación de Mauro Entrialgo. Su producción de historietas comienza con sus colaboraciones en el TMEO y continúa en multitud de revistas (***El Víbora***, ***Makoki***, ***La Comictiva***...) y periódicos locales y nacionales (***Diario Vasco***, ***El País***, etc), que en algunos casos ha sido la base de obras de teatro (***Herminio y Miguelito***) y películas (***Gente pez***). Cara a la presente edición del Salón de Barcelona Entrialgo prepara como novedad ***Drogas el acumulador***, que publicará Ediciones La Cúpula.

la guía del comic especial saló del comic de barcelona 2003. es una publicación de undercómic. edición y dirección: christian osuna. coordinación: luis j. menéndez. dirección de arte y maquetación: jose irañeta (lavierevee.com). ilustración: mauro entrialgo. colaboradores: ignacio armada manrique, mario bravo, julián m! clemente, marcos farrajota, david fraile, oscar gual, álvaro pons, henrique torreiro.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

impresión: avenida gráfica. depósito legal M-12.109-1999. ISSN 1575-1597. undercómic, augusto figueroa 17, 1º dcha. 28004 madrid, españa. 915 211 057. editorial@undercomic.com

la guía del comic no se hace necesariamente responsable de la opinión de sus redactores y colaboradores. prohibida la reproducción total o parcial del contenido de ésta publicación sin la autorización escrita de los propietarios del copyright.

SALÓ 2003

Un nuevo salón de Barcelona y con él una nueva edición de *La guía del cómic* fiel a su cita (y van tres).

Al margen de que toda la información de este número gira de un modo u otro alrededor de la cita con la Estación de Francia, en estas dos páginas rendimos una especie de homenaje a dos de los motivos que siguen haciendo grande a esta cita: la avalancha de novedades (cada vez mayor) y los más importantes premios del mundo de los tebeos que se otorgan en nuestro país.

30 DÍAS DE NOCHE
Steve Niles y Ben Templesmith (Devir)

Los nombres de Steve Niles, Ben Templesmith y el de su obra esencial, ***30 días de noche***, probablemente no digan nada a los lectores españoles. Tampoco decía nada a los americanos no hace demasiado tiempo. Sin embargo, ***30 días de noche*** se ha convertido, por derecho propio, en el cómic "que hay que leer", y Niles y Templesmith en los autores revelación de la pasada temporada. ¿A qué viene tanto revuelo?, se preguntarán muchos. Viene a que se trata de una excelente lectura que nos devuelve al olvidadísimo género gótico, no en la vertiente Spawn por la que se despeñaba el género durante estos años (McFarlane no quiso publicar 30 días, tal vez por considerarla demasiado descarnada.), sino en el más puro tebeo de terror que clava sus referencias en la EC Comics, continúa su tradición en las revistas de la Warren y viene a culminar en ***La cosa del pantano*** de Alan Moore. 30 días de noche da miedo, un miedo inmenso. No con propuestas rupturistas, no con nuevos conceptos surgidos de la nada, sino con una simple vuelta de tuerca al vampirismo, que encuentra acomodo en Barrow, un pueblecito situado al norte de Alaska donde tienen, como dice el título, treinta días de noche. Sam Raimi, de vuelta a los terrenos que circundara con ***Posesión infernal***, ya se ha hecho con los derechos para hacer la película. Mientras tanto, en EEUU está a punto de publicarse la segunda parte de la historia. Un exquisito bocado para degustar a medianoche. **Julián M! Clemente**

A SALTOS.
Juan Berrio (Under Comic)

Es Juan Berrio un autor mucho más prolífico de lo que parece, aunque mucho menos de lo que la mayor parte de los aficionados quisieran. En los últimos tiempos prácticamente no ha habido cabecera que no contara con historias suyas (***Recto***, ***TOS***, ***Dos veces breve***,...), y su firma, más o menos encubierta, ha sido responsable de los dos números del fanzine ***A,E,I,O,U***. Por eso no es de extrañar que buena parte del contenido de este A saltos haya aparecido anteriormente en alguna de las cabeceras citadas y en otras más antiguas como ***Idiota y diminuto*** o ***Aldea poética***. Es el caso de ***Vane y los Ivanes***, ***Día***, ***Polígono de muchos lados*** y ***Cuento contigo***.

La gran novedad de ***A saltos*** son catorce páginas que reúnen en una sola historia la práctica totalidad de obsesiones y filias del autor madrileño: una narración de ida y vuelta conducida por las coincidencias, con la incertidumbre, el amor y la suerte como temas centrales. Una nueva muestra del quehacer de uno de nuestros autores más imprescindibles y, hasta el momento, poco reconocidos. **Luis J. Menéndez**

FRED THE CLOWN
Roger Langridge (Ediciones Balboa)

Es curioso que, tras la imagen de "enfant terrible" que tiene Roger Langridge, nos encontremos con uno de los autores más profundamente deudores de los clásicos americanos del cartoon y del cómic y que con más cariño los homenajea. Su estilo mezcla ambiciosamente el surrealismo de Herriman y la ingenuidad de los ***Looney Tunes*** con la locura de Segar, para contarnos historias de un payaso estúpido que son contundentes, brutales y desoladoras. La mezcla es extraña pero funciona como un reloj suizo divirtiendo, conmoviendo y asombrando por igual. **AP**

LAS LEGIONES DE HIERRO
Brémaud y Santacruz (Glénat)

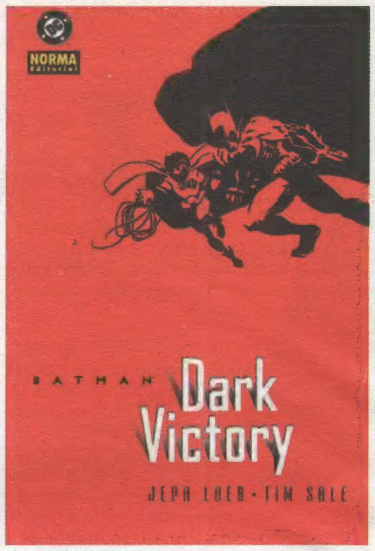
Aunque en nuestro país el género de "fantasía heróica" apenas es seguido salvo por un grupo de irreductibles, su popularidad en Francia es aplastante y su reflejo en la historieta avasallador. Editoriales como Soleil muestran un catálogo con gran cantidad de obras que se enmarcan en este género y que gozan de una salud envidiable. Y en este caso, nos llega una obra que triunfa en Francia y que tiene como característica diferencial que está realizada por el español Juan Román Cano Santacruz, un autor que poco a poco se está abriendo camino simultáneamente en el tebeo francés y en el americano (ha trabajado para Marvel y acaba de realizar una serie para Wildstorm), demostrando que ambos mercados son accesibles para los autores españoles. **AP**

BARRIO LEJANO
Jirô Taniguchi (Ponent Mon)

Las obras de Taniguchi nos dejan un extraño sabor de boca. Su forma de retomar episodios pasados con una visión pausada y reflexiva no puede dejar indiferente al lector. Por un lado, nos sorprende la sensibilidad con que Taniguchi aborda los temas más duros, más complejos, con la delicadeza de quien acaricia una frágil flor. Pero a la vez, es capaz de desarrollar un análisis adulto, maduro y reflexivo de una contundencia brutal.

En ***Barrio Lejano***, Taniguchi sigue su análisis de la memoria humana, de esos momentos que todos en cualquier momento hubiésemos querido volver a vivir para poder decir eso que nunca dijimos. Si en ***El almanaque de mi padre*** era la muerte del padre la que hace revivir tiempos pasados, la vuelta de un hombre a su pueblo natal para visitar la tumba de su madre hace salir a flote los años de niñez. **Álvaro Pons**

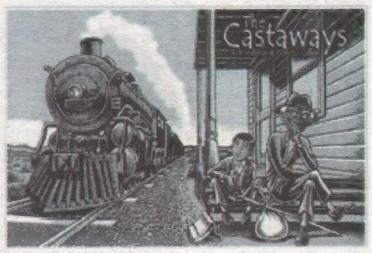
BATMAN: DARK VICTORY
Tim Sale y Jeph Loeb (Norma)



El Hombre Murciélago vive un excelente momento comercial, y su atronadora presencia en el mercado, después de tantos años de sequía, así lo demuestra. Este ***Dark Victory***, está escrito, como el de Lee, por Jeph Loeb, pero en un estilo por completo diferente. Y es que Loeb, un tipo acostumbrado a "arreglar" guiones para Hollywood, se adapta como un guante al dibujante con el que trabaja.

En ***Dark Victory*** es el glorioso Tim Sale, con el que ya realizara ***El largo Halloween***, miniserie de la que ***Dark Victory*** viene a ser una segunda parte inconfesa. Como en aquélla, los crímenes de un asesino en serie guían la trama durante lo que sería el tercer año de la carrera del Hombre Murciélago, en el que Robin se unirá a su cruzada. Al igual que hacen Chuck Dixon, Scott Beatty y Javier Pulido en ***Robin Año Uno***, aunque desde una perspectiva diferente, ***Dark Victory*** analiza el difícil encaje que tiene un chavalín vestido de amarillo y rojo en la leyenda de Batman... e incluso ofrece una explicación convincente para los que siempre hemos insistido en que el Chico Maravilla estaría mejor muerto. Entretenida, bien escrita y mejor dibujada, ***Dark Victory*** es una de esas series para el lector que le gusta Batman, pero que no lo compra habitualmente. **Julián M! Clemente**

THE CASTAWAYS
Pablo G. Callejo y R. Vollmar (Dude)



¿Es posible huir de la pobreza? Más que una pregunta es una necesidad para Tucker Freeman, que busca desesperadamente una oportunidad de salir de la opresiva miseria que generó la Gran Depresión en los Estados Unidos. Una historia profundamente humana que evita caer en los sensiblerismos y que ha sido reconocida unánimemente por la crítica americana como una de las mejores novelas gráficas del año. Y si la historia que plantea Vollmar entronca con la épica de las grandes sagas americanas, sin duda es gracias al trabajo de Pablo G. Callejo, que debuta de forma sonora y sorprendente en el mercado americano siendo casi un desconocido en su país.

Afortunadamente, Dude nos trae una edición

especial con nuevas páginas y "extras" que harán de ésta una edición fundamental. **AP**

RECTO
Alcázar, Brieva, Max y Núñez (D2ble D2sis)

Muchos nos equivocamos cuando incluimos ***Recto*** en el saco de las revistas que, hace aproximadamente un año, comenzaron a aparecer como setas. En realidad ***Recto*** no era sino el vehículo de Paco Alcázar y Miguel B. Núñez para contar HISTORIAS. Y subrayo lo de historias porque, frente a compañeros de generación, que incluso habitualmente han viajado en el mismo barco, esta pareja siempre se ha empeñado en desmarcarse de la patina arty para abrazarse al ala más narrativa del *underground* (mirando al otro lado del Atlántico en el caso de Alcázar, y más europeo Núñez). Un vehículo en el que ahora se ha subido Miguel "Dinero" Brieva como miembro de pleno derecho, y en el que aparece fugazmente Max para otorgar el relevo generacional. El resultado es una colección de historietas que no elude la pelea: muy al contrario, el nuevo ***Recto*** diseñado para escándalo de mentes bienpensantes poniendo en solfa conceptos tan inamovibles como el sentimiento democrático. Fajadores. **LJM**

SUPREME
Alan Moore (Dolmen)

Supreme apareció originalmente a mediados de los 90, en una extraña maniobra que no sólo llevó a Moore hasta una editorial tan poco cercana a su filosofía como Image, sino que le colocó al frente de un Superman de tres al cuarto creado por Rob Liefeld, circunstancia que supo aprovechar el guionista hasta el último extremo. Moore utiliza el cascarón vacío que en realidad era ***Supreme*** para recrear, uno por uno, todos los mitos del Hombre de Acero, desde la super-familia (con superperro incluido), hasta la Fortaleza de la Soledad, pasando por la Legión de Superhéroes, la adolescencia como Superboy, la rivalidad con Lex Luthor o las "historias imaginarias" protagonizadas por los Lane.

¿Un ejercicio fatuo de nostalgia? En absoluto, porque al mismo tiempo Moore transpone la evolución del personaje durante su dilatada trayectoria a la misma evolución del cómic americano desde los años 40, en una operación inversa a la deconstrucción que supusiera su ***Miracleman*** y, sobre todo, su ***Watchmen***. En el lado negativo, el dibujo de Supreme, a cargo de unos cuantos imitadores de Liefeld encabezados por el más que irregular Joe Bennett, resulta espantoso y, a estas alturas, desfasado, hasta el punto de resultar más modernos los pasajes en los que Rick Veitch recrea estilos de décadas pasadas. Aparcada la indigesta visual, el resto es, ejem, supremo. **JMC**

THE ULTIMATES
Mark Millar, Bryan Hitch y Andrew Currie (Planeta DeAgostini)

Llega la versión *ultimate* de los Vengadores. Al menos, eso es lo que parece la nueva y espectacular miniserie escrita, en el mejor momento de sus carreras, por Mark Millar y dibujada por Bryan Hitch. En realidad, las semejanzas o diferencias con el señero título Marvel importan poco, porque los autores van un paso más allá. Al tiempo que plantan el desarrollo de la mejor película imaginable protagonizada por estos personajes (que es, al fin y al cabo, lo que les pidieron sus jefes), reexaminan la figura del superhéroe como no lo había hecho nadie desde Alan Moore en ***Watchmen***, y quizás sea ésta la obra que de verdad están actualizando. Los protagonistas de ***The Ultimates*** no son psicópatas, ni degenerados, como los de ***Authority***; en el extremo opuesto, tampoco están hechos de pan, como ocurría con los clásicos iconos del género. Son personas, con sus fallos y aciertos, con sus rincones oscuros y sus gestos grandilocuentes; son los héroes con pies de barro creados por Stan Lee llevados a su último extremo. Pero además la colección es espectacular hasta decir basta, tiene los mejores diálogos que ha ofrecido un tebeo en la última década y permite la relectura inmediata. No es sólo el mejor tebeo que está publicando Marvel; no es sólo el mejor tebeo americano que se está publicando. Es lo mejor que puede encontrarse hoy en una librería. Y punto. Una obra maestra. **JMC**

glenat
10 años
www.edicionesglenat.es
¡NOS GUSTAN LOS TEBEOS!
10

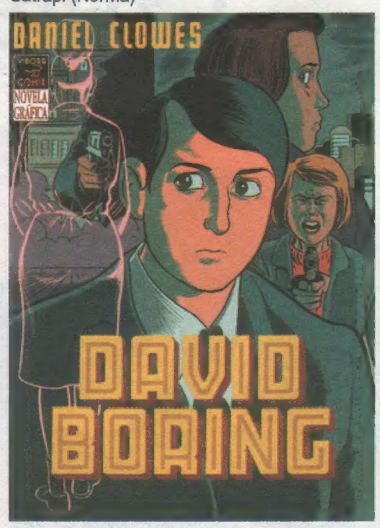
1X2: LA QUINIELA DEL SALÓ

Vamos a jugar. El Salón de Barcelona otorga unos premios que son referencia en nuestro país para saber qué se está cociendo en el mundo del cómic. Y aunque en los últimos años varias veces ha cambiado la mecánica de elección de las mejores obras y autores, la polémica, como usualmente ocurre con esto de los premios, siempre está servida. Por aquello de ir echando lecha al fuego hemos decidido consultarle a una serie de profesionales del mundo de la historieta, quiénes se llevarán el gato al agua en la presente edición (¡ojo! el juego no consistía en señalar a los que deberían llevárselo por meritos propios, sino a quiénes creen nuestros invitados que van a salir elegidos). Este ha sido el resultado.

Nuestro agradecimiento por apuntarse al invento a **Koldo Azpitarte** (redactor jefe de la revista ***Trama***), **Sergi Bleda** (autor y Presidente de la Asociación de Autores de Cómics de España), **Paco Cerrejón** (miembro de la Organización del Salón de Cómic de Granada), **Julián M! Clemente** (colaborador de esta casa y de la revista ***Dolmen***, guionista y teórico de la historieta), **Hernán Migoya** (ganador del premio al Mejor Guión en la pasada edición por ***Kung Fu Kiyo***) y **Andrea Parissi** (Editor de Dude Comics) ¿Para el ganador de la quiniela habrá premio? Ni lo sueñes...

MEJOR OBRA

David Boring Daniel Clowes (La Cúpula) / ***El camino de América*** Baru y Thévenet (Astiberri) / ***Fuerza X*** Milligan y Allred (Planeta DeAgostini) / ***Mis circunstancias*** Lewis Trondheim (Astiberri) / ***Persépolis*** Marjane Satrapi (Norma)



KA: ***Persépolis***.

En pleno conflicto bélico entre oriente y occidente, esta autobiografía de la iraní Marjane Satrapi resulta tan adecuada que hará olvidar sus carencias gráficas y narrativas merced a la fuerza de la historia que cuenta.

SB: ***David Boring***

Porque, aunque me ha parecido mejor ***Fuerza-X*** sería muy raro que le dieran el premio a ésta, ya que no queda nada "cool" votar algo de mutantes aunque por una vez se trata de un trabajo de calidad. A Trondheim nadie le toma en serio (¿humor?, ¿qué es eso del humor?) y las otras dos no son populares. Clowes es "guay", moderno, pop, chuli y anticomercial. Así que ganará él. Así de paso se le intenta convencer para que envíe originales para exponerlos el año que viene "*Si, si, Daniel, en Spain te quieren mucho, tío*".

PC: ***Mis circunstancias***

Trondheim esta de moda, y encima es bueno y raro

JMC: ***David Boring***

Si Marjane Satrapi no lo remedia, ganará Clowes, fundamentalmente por el gusto de cierto sector de la crítica que se piensa más o menos intelectual hacia un autor que, personalmente, nunca me ha interesado lo más mínimo y cuya obra nominada hace honor a su título. Una pena que ***Fuerza-X*** sea de Planeta, porque si lo hubiera publicado otra editorial, tendría posibilidades. Pero hay quien vota en función de sus simpatías o, mejor dicho, antipatías.

HM: ***Mis circunstancias***

A todas luces todo indica que Trondheim es la gran revelación del cómic europeo más reciente. ***David Boring*** me parece muy interesante, pero no la mejor obra de Clowes. Y me encanta Peter Milligan, pero no Mike Allred.

AP: ***Persépolis***

Tiene demasiadas cosas ajenas a su calidad a su favor. Creo que va a imponerse, en dura pugna con Clowes.

AUTOR REVELACIÓN

Alberto Vázquez / Andrés G. Leiva / Lorenzo Gómez / Miguel Brieva / Víctor Santos

KA: Lorenzo Gómez

Uno de los mejores autores aparecidos en los últimos años en el panorama historietístico español y el gran descubrimiento de la excelente revista ***TOS***. Su álbum recién publicado no haría sino ratificar lo acertado del premio.

SB: De estos se lo llevará el mas "rarito", como siempre. No sé, ponme una X. Lamentablemente sólo conozco el trabajo de Víctor, pero seguro que no se lo lleva él, que hace tebeos de aventuras.

PC: Víctor Santos

Aquí tengo dudas, no sé decidirme por unos u otros. Elijo a Víctor porque su obra es la que más conozco.

JMC: Víctor Santos

Es el año de Víctor Santos. Puede que llevara mucho tiempo en la brecha, pero su ***Pulp Heroes*** le ha colocado entre los más interesantes autores nacionales, y encima se lo merece.

HM: Víctor Santos

Sólo conozco su obra de entre las de todos los nominados, o sea que me inclino porque salga premiado él. Independientemente de ello, Víctor me parece un talento real; además, es su segunda nominación, por lo que ya toca. Ah, y no entiendo por qué no está Man.

AP: Lorenzo Gómez

MEJOR GUIÓN

Atravesado por la flecha Luis Durán (Astiberri) / ***4 botas*** Keko (Edicions de Ponent) / ***Manual de instrucciones para libros de instrucciones*** Bernardo Vergara (Astiberri) / ***Oro rojo*** Quim Bou (Dude) / ***Wake Up. Despierta*** Javier Rodríguez (Glénat)

KA: ***Atravesado por la flecha***

Habrá quien discuta las virtudes de Durán como dibujante pero pocos se atreverán a cuestionar su indudable capacidad de fabulación en la que tal vez sea su obra más redonda.

SB: ***Wake Up. Despierta***

Porque se merece el premio a la mejor obra, pero como es su primer álbum pues no se lo darán. Así que le darán éste como consolación.

PC: ***Wake Up. Despierta***

Me parece un cómic tremendo, simple y complejo. No se lee, se bebe.

JMC: ***4 botas***

Keko no sólo cuenta con las simpatías de los votantes, con una trayectoria a sus espaldas intachable y un último trabajo excelente. Además, la estructura del guión de ***4 botas*** es de quitarse el sombrero.

HM: ***4 botas***

Soy fan de los guiones (más bien de la narrativa) de Quim Bou, pero su tendencia a las historias de género le restan posibilidades de ganar. Supongo que el ***4 botas*** de Keko es una buena opción.

AP: ***Atravesado por la flecha*** / ***4 Botas***

MEJOR OBRA NACIONAL

Atravesado por la flecha Luis Durán (Astiberri) / ***4 botas*** Keko (Edicions de Ponent) / ***Espiral Polaroids*** D. López / Á. López / F. Blanco (Planeta-DeAgostini) / ***Mondo lirondo integral*** La Penya (Glénat) / ***Wake up. Despierta*** Javier Rodríguez (Glénat)

KA: ***Wake up. Despierta***

Javier Rodríguez realiza su mejor obra hasta la fecha, con un color y un dibujo maravillosos y un guión solvente. La edición impecable, como es habitual en Glénat.

SB: ***4 botas***

Yo apostaría por Keko. Además, Ponent son como de llevarse premios y eso. A Luis Durán y a Javi Rodríguez no les veo yo recogiendo el premio, oye, que son muy jovencitos y parece que eso pesa. Los del ***Mondo*** se lo merecen tanto como Javi, pero es que se trata de un tebeo de humor y aquí eso del humor está muy mal visto. Lo de ***Espiral***, euh... ¿en serio está nominado como mejor obra?

PC: ***Wake up. Despierta***

Lo dicho

JMC: ***Wake up. Despierta***

Aunque mis simpatías están con ***Polaroids***, creo que Javier Rodríguez nos ha sorprendido a todos con una obra que también podría ganar el premio al mejor guión.

HM: ***Mondo lirondo integral***

Sería un buen reconocimiento a un cómic que a su manera marcó época en este país tercermundista, aunque Javier Rodríguez es colega y me haría "ilu" que ganara algo.

AP: ***Atravesado por la flecha*** / ***4 botas***

Aquí, como en la categoría de Mejor Guión, tengo mis dudas. Me atrevería a decir que se va a quedar cada una con uno de los premios, pongamos guión para Astiberri y obra nacional para De Ponent.

MEJOR REVISTA DE O SOBRE COMICS

Dolmen / ***El Víbora*** / ***TOS*** / ***Trama*** / ***U***

KA: ***El Víbora***

Las revistas sobre cómic no son sino una consecuencia de la existencia de los comics. Los prozines no son sino la muestra de que las revistas no están haciendo su trabajo. Cualquier otro premio que no sea el de ***El Víbora*** no haría sino ratificar el paupérrimo estado de nuestra industria

SB: ***U***

Porque aún hay justicia en el mundo.

PC: ***U***

U es ***U***, no hay otra

JMC: ***El Víbora***

¿A estas alturas le vamos a dar un premio a ***El Víbora***? Pues me temo que sí. Una categoría cajón desastre que yo votaría... por eliminar o sustituir por otras.

HM: ***El Víbora***

Hombre, no soy muy objetivo aquí. Un premio a ***El Víbora*** no estaría mal después de tantos años de indiferencia por parte de los medios de comunicación. Personalmente, soy admirador incondicional de ***U***. Sigo asombrado sus exhaustivos monográficos. ***Trama*** también me gusta porque es la primera revista sobre comics con apariencia comercial.

AP: ***El Víbora***

Este premio creo que va a ser lo más parecido al "Oscar a toda una vida" y que no se va a tener en cuenta que el 2002 no será, seguro, un año para recordar, pero creo que pesará la trayectoria sobre el período a valorar.

MEJOR FANZINE

Cabezabajo / ***Cretino*** / ***El naufraguito*** / ***Frenzy*** / ***Qué suerte!***

KA: ***Qué suerte!***

La apuesta más innovadora e interesante de cuantas están nominadas en esta categoría merece la difusión y reconocimiento que acompañarían al premio al mejor fanzine.

SB: ***Qué suerte!***

De estos no conozco a ninguno (lo siento, os aseguro que tampoco tengo consola ni veo la tele, de verdad), pero, bueno, si hay que poner uno voto por ***Qué suerte!***,porque con ese nombre seguro que se lo llevan.

PC: ***Cabezabajo***

La verdad es que, aún gustándome ***Cabezabajo***, me hubiera gustado votar a ***TOS***.

JMC: ***Frenzy***

Difícil elección. Vamos por ***Frenzy***, probablemente el más rompedor en cuanto a temática, y el más fanzine de todos.

HM: Cualquiera que no sea ***Cabezabajo***, ja ja. Éste y ***Amaníaco*** son los peores fanzines de la historia, por lo que seguramente ganará.

AP: ***El naufraguito***

Creo que tiene ese toque que muchos gustan de premiar.

Sexo, religión, política, sociedad:

Animación sin censura en **FOX**

FOX presenta las mejores series de **animación** para **adultos:**
Los **Simpson,** El rey de la **colina** y el estreno de **Dilbert,** una divertida y ácida visión de la vida en la oficina.

El rey de la **colina**

Los **Simpson**

De **lunes** a **viernes** de **21.00** a **22.30** horas

FOX tv

www.**foxtv**.es

DISPONIBLE EN CABLE Y SATÉLITE

DILBERT, KING OF THE HILL & THE SIMPSONS TM & (c) 2003 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

FRANK QUITELY CON TODA SINCERIDAD

Entrevista por Julián M! Clemente

Uno de los artistas más brillantes de los últimos tiempos visita el Salón del Cómic de Barcelona. Frank Quitely, compañía artística de Grant Morrison en *JLA: Tierra-2*, *Nuevos X-Men* y el todavía inédito *Flex Mentallo*, ha dado la vuelta al concepto clásico de Superhéroe.

Sus personajes son caricaturescos, tortuosos y decididamente extraños, a la par que fascinantes; mientras que sus planificaciones son tan perfectas que deberían enseñarse en las escuelas de arte.

Aunque en España continúan apareciendo las escasas aventuras de la Patrulla-X que nos ha dejado, en USA ya prepara sus próximos horizontes.

La guía del cómic: Empezamos con una pregunta típica. ¿Cómo se convierte Vincent Deighan (su nombre verdadero) en Frank Quitely?

Frank Quitely: Debí publicar mi primer cómic en 1988 o 1989, para una pequeña compañía independiente llamada Electric Soup. Casi todos los que trabajaban para ellos utilizaban seudónimo. Yo elegí Frank Quitely porque parecía un nombre auténtico, aunque en realidad se pronuncie igual que "quite frankly" ("muy sincero"). Entonces me pareció una idea divertida, y acabé utilizándola en mis trabajos posteriores, incluso cuando empecé a publicar profesionalmente.

LGDC: Tu estilo es muy peculiar e inclasificable. ¿Cuáles crees que son tus grandes influencias?

FQ: Tengo influencias de tebeos británicos, europeos, americanos y japoneses, de *cartoons* humorísticos y políticos, de revistas y libros de ilustraciones, posters, portadas de discos, y artistas desde el pre-renacimiento hasta la actualidad... Los dibujos animados, la televisión, muchas películas y algunos vídeos musicales me han influido también.

LGDC: *Flex Mentallo*, *Tierra-2* y *Nuevos X-Men*... Grant Morrison puede que sea el escritor con quien más has colaborado.

FQ: Me encanta trabajar con Grant, y creo que es una colaboración que ofrece buenos resultados. Es muy satisfactorio para un artista tener la oportunidad de trabajar con un escritor realmente bueno. He tenido la inmensa suerte de trabajar a lo largo de mi carrera con un buen número de buenos escritores.

LGDC: Hablemos de *Flex Mentallo*, tu primer trabajo para DC.

FQ: Fue un sueño. No tenía ni idea sobre el personaje o la historia antes de ponerme a dibujar, y era la primera vez que trabajaba con Grant... Y aunque estaba en los comienzos de mi carrera y todavía me faltaba mucha experiencia, fue un gran proyecto que recuerdo con mucho cariño.

LGDC: Da la sensación de que cuidas mucho la planificación de las páginas.

FQ: Todo lo que hago está cuidadosamente planificado para que tenga sentido y cuente la historia de la forma más clara y efectiva posible. A veces repaso mis primeros trabajos y me doy cuenta de que mi narración no era tan buena como podía haber sido. Es un proceso de aprendizaje, y a lo largo de los años he ido aprendiendo más sobre cómo contar mejor las historias, muchas veces fijándome en el trabajo de artistas que son mejores o tienen más experiencia que yo, pero también aprendiendo de los errores que cometen otros menos experimentados.

LGDC: Tras tu trabajo en Electric Soup, pasaste a ***Juez Dredd***. ¿Cómo fue el cambio de una publicación *underground* a trabajar con el personaje inglés más importante?

FQ: Siempre da un poco de miedo dar un paso adelante en tu carrera. Es tan excitante ver tu propio trabajo impreso en un cómic por primera vez, aunque sea auto-publicado, o en una pequeña compañía, como cuando pasas de una editorial independiente hasta una publicación nacional, como ***Juez Dredd***. Es excitante ir desde ahí al cómic americano, como Marvel o DC, y es excitante moverte desde ese punto hasta tebeos tan conocidos como ***Batman***, ***JLA***, ***The Authority*** o ***La Patrulla-X***.

LGDC: ***Flex Mentallo***, ***Tierra-2*** y ***Nuevos X-Men***... Grant Morrison puede que sea el escritor con quien más has colaborado.

FQ: Me encanta trabajar con Grant, y creo que es una colaboración que ofrece buenos resultados. Es muy satisfactorio para un artista tener la oportunidad de trabajar con un escritor realmente bueno. He tenido la inmensa suerte de trabajar a lo largo de mi carrera con un buen número de buenos escritores.

LGDC: Hablemos de ***Flex Mentallo***, tu primer trabajo para DC.

FQ: Fue un sueño. No tenía ni idea sobre el personaje o la historia antes de ponerme a dibujar, y era la primera vez que trabajaba con Grant... Y aunque estaba en los comienzos de mi carrera y todavía me faltaba mucha experiencia, fue un gran proyecto que recuerdo con mucho cariño.

LGDC: La gente compara a Mark Millar con Grant Morrison. Para tí que has trabajado con ambos, ¿cuáles son sus grandes diferencias?

FQ: Mark y yo trabajamos juntos en ***The Authority***, que fue la experiencia más divertida que hayamos tenido profesionalmente, y se convirtió en un gran éxito de ventas y público, además de permitirnos a los dos movernos hacia mayores proyectos. El entendimiento mutuo que tuvimos es muy similar al que mantengo con Grant, tal vez tiene que ver con que los tres somos de Glasgow.

LGDC: ***Tierra-2*** es tal vez tu trabajo más superheroico, más clásico que ***Authority***. ¿Te costó cambiar de estilo?

FQ: Cada historia en la que trabajo es diferente, y eso afecta a la forma en la que me aproximo a ella. Si tuviera que dibujar un tebeo romántico, o de terror, o de comedia, seguro que sería muy diferente. No es algo realmente consciente. Tardé nueve meses en dibujar ***Tierra-2***, desde que empecé hasta que terminé. Fue muy intenso.

LGDC: ¿Qué hubieras pensado si hace unos años te hubieran dicho que acabarías dibujando a la Patrulla-X?

FQ: Cuando empecé con ***Juez Dredd***, alguien que debía ser uno de los miembros fundadores de Electric Soup me dijo: "*Uno de estos días estarás dibujando X-Men*". Y ambos nos echamos a reir. Nos parecía ridículo. Fue estupendo que me lo ofrecieran, pero con Grant a los guiones ha sido todavía mejor. Una auténtica delicia.

LGDC: ***E de Extinción***, la primera historia que dibujaste para ***Nuevos X-Men*** fue un gran éxito de prensa, de público... ¿Te sorprendió?

FQ: Es una gran historia, y no me sorprendió demasiado que fuera tan bien recibida, pero había algunos fans que tardaron en acostumbrarse a nuestra versión de sus personajes favoritos, y también había otros que estaban muy contentos con el nuevo aspecto del cómic. Creo que a la mayoría de ellos les gustó una vez que fueron capaces de acostumbrarse.

LGDC: ¿De quién fue la idea de los nuevos uniformes?

FQ: Grant llegó con el aspecto que él quería que tuvieran y entonces me puse a hacer diseños hasta que dimos con algo que nos gustara a los dos. Yo quería que fueran colores planos, o simplemente ropas de gente normal y de la calle, nada de uniformes, pero Grant pensó que debíamos ir a por algo que fuera negro y amarillo porque ése era el verdadero espíritu de los hombres-X. Ahora, mirando atrás, creo que tenía razón.

LGDC: En ***Nuevos X-Men*** han aparecido un buen número de nuevos mutantes. ¿Cuál ha sido tu participación en ellos?

FQ: Como el resto de los artistas que han trabajado con Grant en ***Nuevos X-Men***, los he dibujado a partir de las descripciones de Grant, añadiendo mi imaginación y lo que los otros habían hecho. Ha sido realmente una experiencia en equipo.

LGDC: Hablemos de tu última saga en ***Nuevos X-Men.***

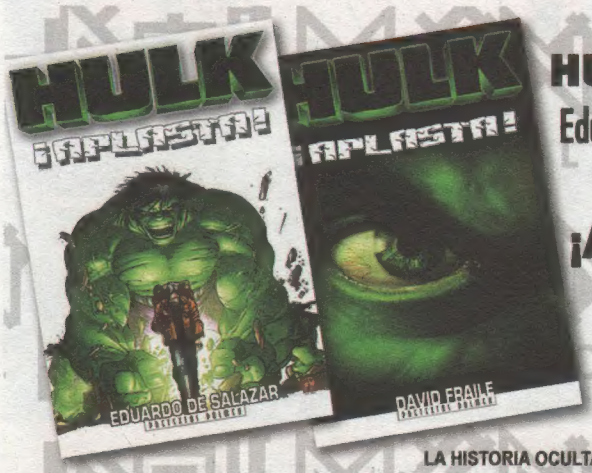
FQ: Es una aventura en la que la amenaza viene de dentro de la escuela, algo mucho más creíble que villanos o amenazas del espacio exterior. En algunos aspectos, es el tipo de historia que realmente me gusta hacer. Trata sobre niños que están creciendo y aprendiendo a encontrarse a sí mismos y su lugar en el esquema de las cosas, entendiendo las consecuencias de sus actos. Ocurre que los riesgos son mayores porque todos tienen poderes. Es el clásico relato de conflicto interno, de jóvenes delincuentes, de pupilo contra maestro, alumno contra profesor. También trata de los cambios dentro de la Patrulla-X, y además hay un par de muertes. Una gran despedida.

LGDC: ¿Son entonces tus últimos números en ***Nuevos X-Men***?

FQ: Sí, ya se acabó. He hecho diez números y me lo he pasado muy bien. Creo que ya es hora de un cambio, pero me gustaría volver a por más en algún momento del futuro. Ahora estoy trabajando con Neil Gaiman en ***Endless Nights***. Es una novela gráfica de Sandman donde colaboran también un buen número de artistas europeos. He visto las partes que han dibujado Manara y Prado y estoy convencido de que será una obra preciosa. Es la primera vez en años que hago un cómic pintado y me lo estoy pasando realmente bien, espero hacer más en el futuro.

LGDC: La historia corta que has hecho con Mark Millar para ***411*** es muy diferente a la Patrulla-X. ¿Cómo surgió?

FQ: Teníamos que hacer una historia corta sobre una solución no violenta a los problemas. Nos pareció que el relato de la propia familia de Mark, con su abuelo viajando desde Irlanda a Escocia era perfecta. Fue entintada digitalmente, como los últimos tres números de ***Nuevos X-Men***, por eso tuve que hacer unos lápices muy terminados. Decidí que el estilo fuera muy tradicional, para dejar claro que se trataba de algo muy cercano al periodo histórico en el que se ambientaba la historia. Todavía no lo he visto terminado, por lo que no sé si el coloreado ha ayudado o no a ello, pero eso es lo que intentaba hacer.



HULK ¡APLASTA!
Eduardo de Salazar
David Fraile
¡A la venta en junio!

Y también:

DE SUPER MARIO A LARA CROFT:
LA HISTORIA OCULTA DE LOS VIDEOJUEGOS
David Martinez
A la venta en octubre

BATMAN: EL RESTO ES SILENCIO
David Hernando
A la venta en diciembre

DOLMEN EDITORIAL

¡¡Pierre Christin en España!!

Uno de los más famosos guionistas franceses de tebeos, colaborador de BILAL, MEZIERES, GOETZINGER, PRADO dará una serie de conferencias en mayo:

"¿Cómo contar historias en el siglo XXI?
El tebeo y otras formas de narración modernas."

28/05/03 - Instituto francés de Madrid (20h)
C/ Marqués de la Ensenada, 10
28004 Madrid
tel:91 700 48 00

29/05/03 - Instituto francés de Valencia (20h)
c/ Moro Zeit, 6
46001 Valencia
tel: 96 315 30 95

30/05/03 - Alianza francesa de Sabadell (20h)
C/ San Joan, 35
08202 Sabadell
tel: 93 726 96 44

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
AMBASSADE DE FRANCE EN ESPAGNE
Service de Coopération et d'Action Culturelle

SAL BUSCEMA: EL OTRO

Entrevista por David Fraile

Cualquier aficionado que se precie conoce el nombre de Sal Buscema y su trabajo. No ha habido personaje de Marvel –y algunos de DC, incluido Superman- que no haya pasado por sus lápices. Hulk, Spider-Man, el Capitán América, los Nuevos Mutantes, Rom, los Vengadores, Conan... son sólo algunos de ellos. Pero lo que está claro es que, junto a otros autores –entre los que se incluye, por supuesto, su hermano John Buscema-, Silvio *Sal* Buscema es un referente obligado en el mundo de los cómics y una leyenda viva en la industria. A sus 67 años y aunque está "oficialmente" retirado, Sal Buscema es uno de los invitados de lujo del Saló del Cómic de Barcelona de este año, y por ello no hemos podido dejar pasar la ocasión de hablar con él.

La guía del cómic: ¿Cómo y por qué empezaste en el mundo de los comics?

Sal Buscema: Ya desde niño los comics siempre llamaron mi atención. Sin embargo, lo que más me cautivó y me impulsó hacia este mundo fueron las tiras que se incluían en los periódicos. Fue después cuando descubrí los cómics.

LGDC: Has trabajado en multitud de personajes de Marvel Cómics: Rom, Spider-Man, Hulk, Conan, Los Vengadores, Los Defensores y un largo etc.. ¿Cuál de todos es tu favorito? ¿Qué personaje que no hayas hecho nunca te habría gustado tratar?

SB: Mi personaje favorito –y siempre lo será- es El Increíble Hulk. Y en cuanto a la segunda cuestión, honestamente, no recuerdo ningún personaje que no haya hecho.

LGDC: Tu estilo ha ido variando a través del tiempo desde tus comienzos. Incluso hubo una etapa en la que dibujabas como Walter Simonson. Todos estos cambios ¿fueron evoluciones naturales de tu estilo o imposiciones editoriales?

SB: Cualquier cambio en mi trabajo fue siempre por elección mía. Siempre he estudiado los trabajos de mis artistas favoritos, entre los que se incluye Walter Simonson. Trataba de aprender de ellos emulando sus estilos durante un tiempo, lo cual me ayudó a crecer artísticamente hablando.

LGDC: ¿Qué opinas de la forma de trabajar en los comics hoy en día, con todo este tema de fondos y colores hechos por ordenador? ¿Tan grande es el cambio que se ha producido desde que tú, tu hermano y el resto de tu generación de autores hacíais comics?

SB: No creo que el cambio sea tan dramático, y para ser honesto, tengo que decirte que hace mucho tiempo que no ojeo comics.

LGDC: ¿Qué piensas de la industria de los comics hoy en día?

SB: Puedo resumir lo que pienso en dos frases: los comics ya no se hacen para niños. Creo que, con algunas excepciones, la industria ha olvidado a su principal audiencia.

LGDC: Basándonos en tu experiencia, ¿es mejor un buen guión mal dibujado o al contrario?

SB: Un buen cómic tiene que contar con un buen guión, buenos lápices, buena tinta y un buen coloreado. Si alguna de estas cosas fallan, el cómic flojeará.

LGDC: Cuéntanos algo acerca de los "fill-ins" que hiciste con Bill Mantlo. Creo que esa ha sido la relación laboral más larga que has tenido con otro autor de la industria.

SB: Bill es un escritor realmente bueno y creo que juntos hicimos algunos comics fantásticos.

LGDC: ¿Qué piensas acerca de autores como Jim Lee, Rob Liefeld o Todd McFarlane, cuya forma de contar comics revolucionó la industria en los 90?

SB: Todos ellos tienen mucho talento y ciertamente, hicieron grandes contribuciones a la industria en su momento, como muchos otros antes que ellos y muchos otros harán después.

LGDC: ¿Conoces el trabajo de autores españoles que hacen comics para Marvel o DC, como Carlos Pacheco, Salvador Larroca o Pascual Ferry?

SB: Desafortunadamente, no los conozco. Ten en cuenta que hace mucho que no sigo el "mundillo" de los comics, pero estoy seguro que su trabajo será fantástico, como lo es el de muchos ilustradores europeos que he podido ver.

LGDC: ¿Qué opinas acerca de todas las adaptaciones al cine, como ***Spider-Man***, ***X-Men***, ***Daredevil***, ***Hulk*** y todas las que se están preparando? ¿Es bueno para la industria de los cómics este "boom" cinematográfico de sus personajes o es demasiado arriesgado que tantos superhéroes salten a la gran pantalla tan rápido y la gente se canse?

SB: Creo que las películas que has mencionado (con la excepción de ***Hulk***, que aún no se ha estrenado) han sido excelentes. Me lo he pasado muy bien con ellas y creo que han sabido capturar la esencia de los personajes perfectamente. No estoy seguro de si eso ayudará a la industria del cómic, pero estoy seguro que, con la ayuda de estos personajes, ¡¡¡la industria del cine ha hecho un montón de dinero!!!

LGDC: Y por último, ¿tienes algún proyecto en mente o estás "retirado" por completo del mundo de los comics?

SB: Aunque oficialmente estoy retirado, todavía hago trabajos ocasionales para Marvel, entintando páginas o portadas.

Silvio *Sal* Buscema nace en Nueva York en 1936. Inicia su larga carrera como dibujante de comics en el año 1969, cuando empieza a trabajar para Marvel. Su primer encargo fue el número 4 de ***Estela Plateada***, en el que entintó el dibujo de su hermano John.

Más de tres décadas después, su trabajo sólo ha hecho que mejorar. Es además uno de los dibujantes más fieles a sus series, permaneciendo durante largos periodos de tiempo en la misma colección: ***ROM***, ***Los Defensores***, ***Capitán América***, ***Los Nuevos Mutantes***, ***Los Vengadores*** o ***El Increíble Hulk***.

A mediados de los años ochenta, Sal empieza a cambiar de estilo, su dibujo se vuelve más agresivo, de líneas más duras, las viñetas más definidas. Su mayor exponente de este nuevo estilo es ***The Spectacular Spider-Man***, serie que publica desde el #1 en 1988 hasta el # 238 en 1996.

En los años 90, además de trabajar para Marvel, también dibuja y entinta para DC, series como: ***Superman***, ***Superboy*** o ***Creeper***.

PONENT MON

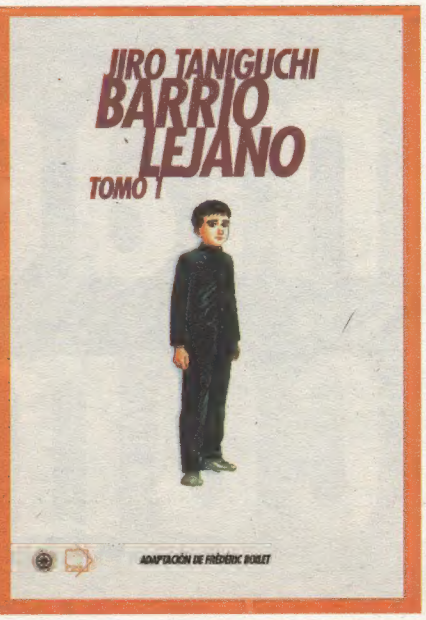
AVGDA. D'ONIL, 1 • TELF. 966 560 831 • 03420 CASTALLA

www.ponentmon.com

distribuye:

SD DISTRIBUCIONES, S.L.

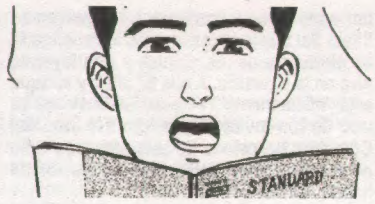
C/ Tánger, 76 · 08018 BARCELONA ·T. 93 300 10 22



JIRÔ TANIGUCHI CERCA, DESDE LA DISTANCIA

Entrevista por Luis J. Menéndez

Después de *El almanaque de mi padre* (Planeta DeAgostini, 2001), *Barrio lejano* (Ponent Mon) parece que será la obra que finalmente pondrá el nombre de Jirô Taniguchi en boca de todos los aficionados al tebeo. El único hombre capaz de conciliar las apetencias de mangakas, aficionados a la BD, la Ciencia Ficción y el "slice of life" ha hablado con nosotros y reflexionado sobre su obra.



Una de las grandes novedades que se han esperado con ansiedad cara a este Saló de Barcelona es la presentación en sociedad de Ponent Mon, la editorial alicantina que viene con dos llamativos títulos debajo del brazo: por un lado ***La espinaca de Yukiko***, título fundacional que le ha servido a Boilet para poner en boca de todos un término, "nouvelle manga", con el que ha definido "*esa historieta que en el apartado gráfico bebe por igual del manga y la BD, y que en lo narrativo explota las historias de corte cotidianas tan de gusto de los creadores franceses*".

Por otra parte Ponent Mon pone también en circulación ***Barrio lejano***, la última obra de un viejo conocido de los aficionados a los mangas, Jirô Taniguchi, que a sus más de cincuenta años está viviendo su momento de mayor madurez creativa. Algo de lo que se hizo eco la pasada edición de Angouleme al otorgarle dos importantes premios (mejor guión, y el que otorgan los libreros) a este ***Barrio lejano*** que ahora tenemos entre nosotros.

La guía del cómic: No es extraña la aceptación que tu obra siempre ha tenido en Europa. No en vano siempre se te ha considerado un autor de manga de influencia claramente europea.

Jirô Taniguchi: Es algo que siempre me han comentado pero de lo que no soy especialmente consciente. Hace veinte años encontré unos tebeos franceses en una librería extranjera que me fascinaron, y supongo que desde entonces he sentido esa influencia. De todas formas tengo claro que mi forma de enfrentarme a la composición de viñetas y de construir una historia es plenamente japonesa.

LGDC: En 1996 colaboraste con Moebius en ***Ícaro***, una serie que no pudisteis termina. ¿Cómo recuerdas aquella experiencia?

JT: Fue preciosa y aprendí mucho de aquello, pero resultó muy duro por el problema a la hora de comunicarnos. Fue una lástima que la editorial decidiera terminar la serie antes de tiempo, sería un trabajo que me gustaría retomar.

LGDC: También encuentro la planificación de las viñetas y la narrativa muy influidas por el cine. Hay un fluir más elegante y limpio, tal vez clásico en la manera que puede serlo Tezuka, que la mayor parte del manga que se está produciendo hoy.

JT: Desde Tezuka la narración en el manga ha adquirido mucha flexibilidad para ir adaptándose progresivamente a los avances del anime. Tenemos la idea de que dentro de una viñeta el tiempo existe de alguna forma, así que ese fluir de viñeta en viñeta sirve para expresar tanto un transcurso como un vacío de tiempo. Pero creo que las novelas también me han servido de gran inspiración cara a mis historias. Los dibujantes asimilamos de alguna forma el cine, las novelas, y todas nuestras vivencias para crear historietas. Por eso estoy interesado en casi todos los campos artísticos: pintura, fotografía, música...

LGDC: ¿Cómo es en tu caso el proceso creativo?

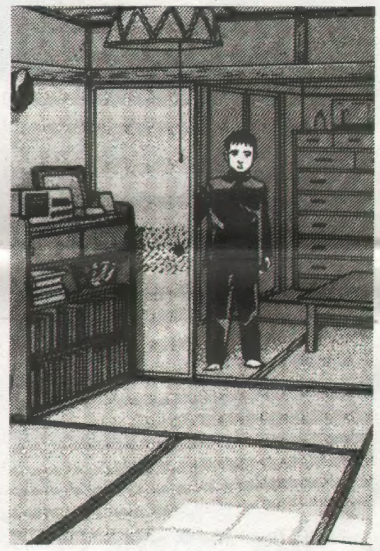
JT: Primero informo al editor del tipo de historia que quiero dibujar, le presento un argumento muy general. Es él quien juzga si el contenido es interesante o no, y si nos ponemos a trabajar. Voy construyendo los detalles de la historia: fijo el carácter del protagonista, su relación con la familia, con los amigos... Además visito los lugares que utilizaré para ambientar la historia, les hago fotos... Y empiezo a dibujar la serie, avanzando capítulo a capítulo y entregándoselos puntualmente al editor; Esto a veces me supone un problema, porque cuando cambio de idea de por dónde debe continuar la historia, toda la trama queda modificada a partir de ese punto. Así que para mí construir una historia se parece a construir un enorme rompecabezas.

LGDC: ¿Cuáles son para ti los principales temas sobre los que gira tu obra?

JT: La mayor parte de las obras que he publicado en el extranjero, principalmente en Europa (***El almanaque de mi padre***, ***El caminante***, ***Educando un perro***...) son casi historias familiares, en las que he profundizado sobre el conocimiento de los sentimientos. Mi mayor preocupación es el ser humano y su relación con sus semejantes, con la naturaleza... El hombre está poniendo en peligro el equilibrio y la armonía que se ha creado en este planeta desde hace miles de años, y es algo que quiero expresar.

LGDC: En casi todo el tebeo japonés está presente la obsesión por las catástrofes nucleares...

JT: Creo que la tragedia de Hiroshima y Nagasaki ha tenido inconscientemente alguna influencia indirecta. Pero la opiniones en estas cuestiones de la guerra cambian con la situación. La gente se queja con un "No a la Guerra", pero



cuando se hacen evidentes los intereses del estado, finalmente aparecen los sentimientos humanos más primitivos. Ese egoísmo es un mal congénito de los humanos. Cómo ha influido sobre los cómic, cómo las expresamos...,no lo sé. No hay duda que son problemas difíciles.

LGDC: Para terminar. ¿Qué novedades habrá de Taniguchi en el futuro?

JT: Acabo de terminar una serie de alpinistas en la que he trabajado tres años, y ahora quiero volver a trabajar en algo intimista. En un futuro cercano me gustaría como desafío dibujar ***Lives of game animals*** de Ernest Thompson Seton.

madrid comics
www.madridcomics.com
Silva, 17 • 28004 Madrid
Tel.: 91 559 16 02 • Fax: 91 559 13 64
De lunes a sábado de 10 a 21 horas

KEKO: SABIDURÍA VIOLENTA

Entrevista por Mario Bravo

La publicación de *4 botas* (Edicions de Ponent) de Keko supuso un acontecimiento para todos los aficionados al medio. No sólo recuperábamos una de las voces más personales de los últimos veinte años de historieta sino que lo hacíamos con una obra de madurez y complejidad admirable. Tales virtudes se han visto reconocidas por la buena acogida que ha tenido el volumen y dos nominaciones (mejor guión y mejor obra) en el Salón del Cómic de Barcelona.

Consciente de lo pesado que resulta, el entrevistador ha optado por ahorrar a su víctima el agotador recorrido por su obra pretérita. Más aún cuando la presente ofrece tantos contenidos y matices como para hablar sobre ella sin agotarla. Para los más despistados recordaremos que Keko fue uno de los numerosos artistas que saltaron a escena en la explosión comiquera de los años ochenta, fogueándose en las páginas del ***Madriz***. En Keko los recursos formales se encuentran siempre al servicio de la narración, lo cual le diferencia de muchos de sus compañeros de generación procedentes de la Facultad de Bellas Artes. *"Estuve dos años en la Escuela de Artes y Oficios y me fui de allí porque lo único que hacías era pegar cajas y recortables, y yo lo que quería era dibujar tebeos"*. Su personal estilo enseguida atrajo la atención de lectores y editores y Mario Ayuso le propone la elaboración de un volumen de formato imposible: *"Era un disparate muy propio de aquella época porque todo el mundo se dedicaba a sacar tebeos con formatos extrañísimos; todo muy arty". Es algo que ahora no volvería a hacer"*. El encargo, lejos de arredrarle, sirvió para dar a luz una de las obras fundamentales del cómic patrio ***La isla de los perros***, donde Keko aprovechó la extrema verticalidad para trabajar en sus asombrosos picados. Posteriormente y con guión de Mique Beltrán, publica ***Livingston contra Fumake*** parodia y vuelta de tuerca al género negro, donde Keko aportó un estilo más cercano al humorístico de lo habitual. A partir de aquí las necesidades pecuniarias le obligan a alternar sus cómics con trabajos de ilustración y sus entregas se espacian cada vez más en el tiempo. No obstante siempre hubo alguna página suya en aquellas publicaciones que merecieron la pena. ***Medios revueltos***, ***El ojo clínico*** o ***Nosotros somos los muertos*** fueron algunas de las cabeceras en las que pudimos rastrear su trabajo, tanto en páginas interiores como en estupendas portadas.

La guía del cómic: Resulta obligado comenzar la entrevista reprochando los largos periodos de ausencia a los que el autor somete a los aficionados a sus pinceles.

Keko: Esto es algo que siempre me comentan pero, como dicen los toreros, "*esta profesión es muy dura*" y está claro que de la historieta difícilmente se puede vivir con un poquito de solvencia. Tienes que hacer otras cosas y ya te metes en una dinámica infernal de hacer ilustraciones, publicidad... Pero yo siempre lo digo, a mí lo que más me gusta es hacer tebeos y cuando he podido la verdad es que me he despachado a gusto. La verdad, si yo pudiera vivir de esto, sólo haría tebeos porque odio la publicidad y la mayoría de trabajos que hay de ilustración son una mierda. Además ahora hay gente que te publica lo que te dé la gana. No es por falta de medios donde publicar; yo ahora mismo puedo publicar donde quiera pero siempre gratis.

LGDC: Dado que las condiciones económicas no son el motivo para dibujar, ¿qué es lo que te convence para lanzarte a la realización de un álbum como ***4 botas***?

K: En primer lugar la libertad absoluta que te dan para hacer un álbum como te dé la gana. Es más, a mí era una cosa que me aterraba bastante porque si me estrellaba no tenía a nadie a quién culpar. Yo he publicado otras cosas que han fallado en parte por mi culpa pero en las que el editor también se ha llevado lo suyo. Pero esta vez no había posibilidad ninguna de echarle la culpa al editor: si me estrellaba, me estrellaba yo sólo. Esa es la contrapartida pero a cambio he tenido la libertad de diseñar el tebeo de principio a fin.

LGDC: ¿El formato también es cosa tuya?

K: Sí pero con el formato yo no quería muchas historias. Igual que cuando vas al cine no te encuentras una pantalla triangular o circular porque es enredar mucho, en los tebeos ocurre algo similar. Esto en los ochenta se llevaba mucho y para mí es algo horripilante. Lo único que quería es que el papel fuera amarillo para que con el negro y el rojo tuviera cierto aspecto retro.

LGDC: ¿No te parece que la tendencia de editar los cómics de un modo tan cuidado puede alejar de los mismos al público más joven y por tanto con menos poder adquisitivo?

K: Es posible. Yo cuando empecé a comprar tebeos me escandalizaba del precio que tenían los tebeos extranjeros y las revistas para adultos. Pero yo pienso que el mercado tiene que ofrecer un poco de todo. Es mucho más caro un libro y además son mucho más baratos de editar. A mí me encanta el *pulp*, yo sería feliz haciendo también tebeos de este tipo.

LGDC: Respecto a la historia de **4 botas** el referente más evidente es ***Don Quijote***. De hecho tu mismo lo descubres al final de la obra.

K: Sí, haciendo a la vez un homenaje a los tebeos del oeste de editorial Novaro de los que yo era devoto. El personaje del Quijote es algo totalmente vigente. Yo pienso que ahora todo es ficción y, de hecho, lo estamos comprobando con el tema de la guerra: uno ve los telediarios sabiendo que lo que estamos viendo no es cierto. Esta mañana he oído en la radio que la gente pide autógrafos a los soldados como si fueran estrellas de cine. Vivimos en un mundo totalmente dominado por la ficción y mi tebeo pretende ser un alegato contra esto y, a la vez, un entonar el "mea culpa" porque yo me identifico con el personaje protagonista.

LGDC: Sería por tanto una suerte de aviso sobre el poder y los peligros de cierta clase de fetichismo.

K: Sí, además en internet lo estamos viendo en la cantidad de páginas dedicadas a temas retro. En una de las críticas que han hecho de la obra afirmaban que era barroca, recargada y asfixiante cuando precisamente era lo que yo pretendía hacer: reflejar este mundo lleno de imágenes, aprovechando para dar rienda suelta a lo que han sido mis obsesiones gráficas durante mucho tiempo.

LGDC: Tiene también algo de resumen de toda tu obra anterior.

K: Felipe Hernández Cava publicó en ***El Cultural*** que era como un ajuste de cuentas conmigo mismo. En realidad puede serlo; ahora, que ese ajuste de cuentas haya sido efectivo ya veremos... Yo tenía pensado hacer borrón y cuenta nueva en muchos aspectos pero ya veremos si no vuelvo a recaer en todas estas cosas que denuncio.

LGDC: ¿No crees que en realidad todos, en mayor o menor medida, recurrimos igual que el héroe de ***4 botas*** a inventarnos una realidad para defendernos de la existente?

K: Está claro. Todo el mundo miente, va disfrazado o enmascara la realidad. Yo me dirijo principalmente al segmento de treintañeros de ahora, que viven como críos: totalmente enganchados a internet o a los tebeos. Yo soy uno de ellos, no me importa reconocerlo, y por tanto creo que tengo bastante derecho a juzgarlos.

El hilo argumental que he utilizado quise que fuera bastante estúpido a propósito para expresar mejor cómo esa persona se enfrenta a un hecho brutal en su vida, que es que va a tener un hijo y cómo, en un momento dado, en su cabeza se le cruzan los cables. Utilicé todas las imágenes de su cabeza para intentar contar la autentica historia en contradicción con la narración que hace al inspector. La verdadera historia la están contando las imágenes a través de símbolos: de maternidad, de violencia...

LGDC: Una de las ocurrencias más brillantes del álbum es la interrupción que parodia las páginas de publicidad sensacionalista.

K: Yo quise que la historia tuviera cortes para que se viera que una narración siempre es algo falso y reflejara mejor esta realidad que nos rodea.

LGDC: ¿Qué te parece el enorme poder de la cultura popular en nuestros días?

K: Creo que la cultura popular americana que se inauguró después de la segunda guerra mundial constituye todo lo que es la iconografía del pop. Y hemos descubierto que lo que antes eran subproductos culturales se han convertido en una forma altísima de cultura que inunda todo el espectro cultural.

LGDC: Pero eso no tiene por qué ser malo necesariamente.

K: No. Lo que no entiendo es esa nostalgia que no revisa y que no critica. Se me ocurren muchos casos y muchísimos dibujantes que son meros transmisores sin mirar lo que hay debajo. Se ha pasado de admirar la alta cultura al extremo opuesto de reverenciar la basura y el "frikerío".

LGDC: Yo creo que se puede disfrutar tanto de Kafka como de la Patrulla X. De hecho creo que la inclusión en ***4 botas*** de imágenes como las de Botticelli pueden ir en este sentido.

K: Es un topicazo pero el término medio es bueno y, sobre todo, el sentido del humor. El autor no debe de perder de vista la idea de que no hay nada sagrado.

¿QUÉ HACE UN CHICO COMO TU EN UN SITIO COMO ESTE?

Por Oscar Gual

Una vez al año, ya lo están viendo, gran parte de los aficionados a la historieta que circulamos por España tenemos a bien reunirnos un fin de semana en Barcelona, donde entre otras cosas otorgamos, algunos más que otros, una serie de premios destinados a reconocer como se merecen -es un decir- las mejores obras y los autores más destacados del año anterior. De entre las seis categorías principales sobreviven dos dedicadas a galardonar no un trabajo concreto sino una labor, bien a toda una carrera, bien a unos inicios prometedores.

Para tal ocasión, y antes de conocer quién se llevará el gato al agua, hemos decidido interesarnos por los cinco nombres nominados a mejor autor revelación para averiguar entre otras cosas por qué decidieron dedicarse a esto de los tebeos y qué colegas y títulos les empujan a seguir haciéndolo. Para ello nada más fácil que plantearles dos originalísimas cuestiones: primera, ¿cuáles han sido las mayores influencias en tu obra? (y no sólo hablo de tebeos, sino de todo tipo de influencias), y segunda, ¿cuáles son tus tebeos favoritos?, ¿por qué? Así ya sabremos a quién echarle la culpa si no nos gustan los tebeos de esta buena gente.

Lorenzo Gómez

Creo que los tebeos en mi obra han afectado únicamente a nivel de dibujo y forma de narrar, exceptuando algunos autores, como puedan ser Seth o Dupuy y Berberian, que también lo han hecho mucho a nivel de temáticas y guión. Inicialmente mi mayor influencia fue Max, sobre todo a la hora de buscar un estilo de dibujo a partir del cual evolucionar. No tengo ningún pudor en admitir que he echado mano de sus tebeos cuando no he tenido muy clara la dirección a seguir, o cómo resolver los problemas habituales que se te presentan al contar una historia en viñetas.

Luego descubrí a Dupuy y Berberian y Seth que fueron un flechazo muy fuerte como para no sentirse influido. Si bien las temáticas de sus tebeos no eran nada nuevo para mí, porque ya estaban en el tipo de cine que me gusta o en los libros que leo, que creo que son una influencia para mí mucho mayor a la hora de contar historias que los propios tebeos. He leído todos los libros de Raymond Carver y Kenzaburo Oé y durante un tiempo quise ser como el Ray Loriga de ***Días extraños***. Y me gustaría pensar que hay algo de estos autores en lo que hago.

Pero a veces es difícil diferenciar entre los autores que te gustan y los que te influyen. Creo que mi principal influencia -y me asombro yo mismo al pensarlo- son los discos de gente como Le Mans y La Buena Vida, porque realmente los tebeos que hago o me gustaría hacer tienen mucho de esas historias de amor azucaradas y en cierto modo algo superficiales. De hecho me encantaría hacer algo con ***Entresemana*** de Le Mans, que es un disco que me obsesiona. Me pierde todo ese rollo de cosmopolitas lánguidos que se pasan todo el día escuchando discos en francés, tomando café en las terrazas y viendo llover detrás de las ventanas.

También me he comido mucho el tarro con el cine asiático: Kitano y sobre todo Wong Kar Way. De este último ***In the mood for love*** comparte muchas de las temáticas que me obsesionan, pero creo que todavía he hecho muy pocos comics como para que se note. De todos modos las influencias vienen mucho de lo que lees en cada momento. Durante una temporada estaba obsesionado con hacer cosas tan bonitas como el ***Cosecha rosa*** de Ágreda, pero luego te das cuenta de que Ágreda es un genio y tú sólo Lorenzo Gómez.

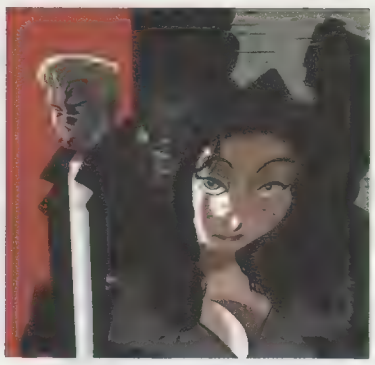
Sí que es cierto que tengo varios títulos de cabecera: la historieta de Max ***El canto del gallo***. Es el Max que más me gusta. ***Diario de un álbum*** de Dupuy y Berberian, por el dibujo tan desenfadado que demuestra que los buenos tebeos no son necesariamente los de dibujo más acabado, y que además se puede hacer un tebeo sobre cualquier cosa. ***La vida está bien si no te rindes*** de Seth, más o menos por los mismos motivos que el anterior. ***La Estrella Lejana*** de Daniel Torres: un dibujo precioso y un guión que dice más por todo lo que sugiere, que por lo que realmente nos cuenta. ***Lapinot*** de Lewis Trondheim, porque es sencillo y muy poco profundo pero aún así consigue hacerte sonreír, más o menos como una canción de Le Mans.

Alberto Vázquez

Bueno, en realidad llevo poco tiempo dibujando tebeos y al principio me gustaban mucho autores gráficamente muy sobresalientes tipo Raúl, Federico del Barrio, Mattoti, Olivares, Castells, Keko.....y en general digamos que me impresionaban mucho los registros experimentales sobre todo en la construcción gráfica. Más tarde (inculto de mí) "descubrí" también el tebeo franco-belga y el independiente estadounidense y aluciné con las posibilidades narrativas y con historias intimistas y cercanas (sin olvidarme de los anteriormente mencionados que también son buenos narradores). Digamos que ahora me gusta y me influencian muchos tipos de tebeos.

Es difícil clasificar tus tebeos favoritos pero ahí van algunos. ***Como un guante de seda forjado en hierro*** de Daniel Clowes. Clowes contando historias es un genio. Me parece un autor único y con un mundo muy personal. ***Maus***, la Biblia. Uno de los tebeos que me impulsó a dibujar. Ahí es cuando me di cuenta que el cómic puede llegar a ser un medio poderoso. ***La nouvelle aux pis*** de Blanquet, que me parece un gran artista. Es sorprendente que un tebeo de más de 100 páginas narrado sólo con siluetas pueda tener tanta fuerza y dé tan mal rollo. ***La Mazmorra*** de Sfar, Trondeim y demás miembros de su banda. Muy divertida. Me lo paso de la hostia cuando cae en mis manos un número nuevo. Me recuerda a cuando era niño y leía muchas aventuras (es que jugaba al rol). ***Chhht*** de Jason. Un tebeo mudo precioso, magistralmente narrado y de una sensibilidad asombrosa. Otro referente. Tampoco me quiero olvidar de otras joyas: Agujero negro de Burns, ***Car boy*** de Max Andersson, ***La ciudad de cristal*** de Karasik y Mazzucchelli, ***Cosecha rosa*** de Ágreda, ***El señor Jean*** de Dupuy y Berberian, ***La noche del Mocambo*** de Serge Clerc, ***Juego de manos*** de Jason Lutes, ***Fuegos*** de Mattoti, ***El artefacto perverso*** de Cava y Federico Del Barrio, ***Roberto España y Manolín*** de Gallardo y Vidal, ***Odio*** de Peter Bagge, ***Todo está perdido*** de Paco Alcázar, ***Adolphus Claar*** de Yves Chaland, etcétera, etcétera.

Víctor Santos



Yo empecé en esto desde que era pequeño, no es que me gustara dibujar, es que ya me gustaba hacer comics. Veía una serie en la tele una película de dibujos en el cine, u otro cómic, y hacía mi propia versión en cómic, así que tengo un montón de dibujos y comics guardados hechos por mí de contenidos tan variopintos como Godzilla, Mortadelo, la serie ***V***, Sherlock Holmes, Mazinguer Z y cualquier robot japonés... ¡Hasta el Coche Fantástico! Así que es un batiburrillo sin orden ni concierto.La verdad es que me gustan todo tipo de comics, desde americanos como ***Batman mad love*** de Bruce Timm o ***From Hell*** de Moore a europeos como ***Atalanta*** o ***La mazmorra***, mangas japoneses como ***Lone Wolf & Cub***, ***Dragon Head*** o ***Akira***, españoles como ***Freaks in love, Magia y acero, Manticore, El baile del vampiro, Oro rojo, Atravesado por la flecha***... Cualquier cosa que me guste, aunque sea a un nivel muy inconsciente, me va a influir, porque aunque no sea en el contenido si lo es en la forma de narrar o de mostrar los acontecimientos. En cuanto a gustos, en el cinematográfico ocupa puesto preferente el cine de género negro (el polar francés como ***Le Samurai***) y de género fantástico y terrorífico (excepto esas horribles películas de terror para adolescentes). También me gustan mucho las películas de samurais, como las de Akira Kurosawa (***Yojimbo, Los siete samurais, Ran***) y el cine asiático más comercial en general (John Woo, Takeshi Kitano, Tsui Hark). También soy un fan del humor de ***Los Simpson*** y ***Futurama***. En el musical la verdad es que, como dijo un buen amigo, soy más heavy que la chupa de Bruce Dickinson, y me encanta todo lo que huela a heavy metal y rock, especialmente el europeo, grupos como Iron Maiden, Blind Guardian, Nightwish, Running Wild, Helloween, Judas Priest, Black Sabbath... También suelo dibujar con la música de mis bandas sonoras favoritas: Howard Shore, Hans Zimmer, Basil Poledouris, las de los westerns orquestadas por Ennio Morricone...Y la animación es una gran influencia en mi narrativa, sobresaliendo las películas del maestro Hayao Miyazaki, desde ***Motenai Holmes*** (la serie de Sherlock Holmes que me marcó de pequeño) a ***La princesa Mononoke*** o ***El viaje de Chihiro***.

¿Tebeos favoritos? ¡No me esperaba esta pregunta! Hacer una lista sería imposible. Me encanta la obra de Frank Miller (especialmente ***Ronin***, ***Dark Knight*** y ***Daredevil***) porque desarrolla un tipo de personaje solitario, individualista y trágico que es el que más me gusta. Otras obras que, digamos, salvaría de un incendio en mi casa, serían ***Guerra de clanes, From Hell, Maus***, Spirit, ***Nausicaä, Lone Wolf & Cub, La Liga de los Extraordinarios Caballeros, El escorpión, Bone, La mazmorra***... bueno, la verdad es que me dejo un montón.

Andrés G. Leiva

Influencias. Supongo que como cualquier persona de treintaitantos los tebeos que veía (más que leía) de niño eran los de la órbita Bruguera, concretamente los ***Superhumor***. En la adolescencia comienzo a descubrir los autores que de verdad han de influir en mis comics: los autores de Toutain (no es por peloteo) y Norma (entonces era un comprador habitual de la revista ***CIMOC***).

Entre ellos los que recuerdo que me gustaban en especial eran Alfonso Font, Fernando Fernández, Carlos Giménez y Richard Corben (de hecho mi primera adquisición importante fue ***Mundo mutante***, tebeo que aún conservo forrado, cosa que hice con mis tebeos durante años). En esos momentos solo pensaba en personajes de ciencia ficción en mundos apocalípticos.

Poco a poco voy descubriendo a Moebius y su versatilidad, la lección magistral de Muñoz y Sampayo (donde descubro que los personajes tienen vida propia perpetuada más allá de un simple álbum), el dibujo de Das Pastoras (varios amigos me han comentado que en mi primer tebeo largo, ***Historia de Iván*** -Diputación de Córdoba-, los grises y los volúmenes se asemejan algo a los del maestro), el color y la poesía de de Mattotti, Bilal y su hierático mundo, la corrección de Tardi y el Prado de ***El Jueves***. Cómic europeo, en su mayoría.

Admiro, también, el cine de Orson Welles, Hitchcock y Woody Allen y los maravillosos escenarios de ***Metrópolis***. En cuanto al primero, a veces si he intentado premeditadamente recrear sus claroscuros de decorado y sus densos ambientes. Aunque, a decir verdad, las películas que más veces he visto son ***Blade Runner*** y ***Grease***.

Dos libros: ***El arpa de hierba*** de Truman Capote y ***Mr. Vértigo*** de Paul Auster.

Pintura: Rembrandt, el dibujo de Klimt, Goya (pinturas negras y grabados) y el color de los impresionistas y los fauvistas.

Siempre dibujo con banda sonora. La lista sería interminable (Neil Young, Lou Reed, etcétera)

En tebeos todo lo underground de Richard Corben, sobre todo ***Rowlf***. ***Arzach*** y El Incal de Moebius. ***El gato Fritz*** de Robert Crumb. Todo el ***Alack Sinner*** de Muñoz y Sampayo. ***Hom*** de Carlos Giménez. ***La feria de los inmortales*** y ***La mujer trampa*** de Enki Bilal. ***Fuegos*** de Mattotti. ***Trazo de tiza*** y ***Crónicas incongruentes*** de Prado. ***Torpedo*** de Abulí y Bernet. ***La Ascensión del Gran Mal*** de David B... y seguramente mañana se me ocurrirá algún otro que se me ha olvidado).

Miguel Brieva

Hacer una enumeración fiel de todas las influencias recibidas es siempre difícil y a menudo inexacto, pero vamos allá:

Cine: Stanley Kubrick, Ingmar Bergman, Federico Fellini, Jean Renoir, Woody Allen, Buñuel, Monty Python, etc...

Música: Laurie Anderson, Simón Díaz, Egberto Gismonti, Tom Zé, Vicente Soto Sordera, John Lurie, Medeski, Martin & Wood, John Scofield, etc...

Escritos: Lawrence Sterne, Witold Gombrowicz, Stanislaw Lem, Agustín García Calvo, Sánchez Ferlosio, Erik Satie, Paul Lafargue, etc...

En cuanto a comics favoritos, prácticamente cualquier cosa de gente como Crumb y Daniel Clowes (estos dos autores se destacan considerablemente por el alcance estético y narrativo de sus comics), Franquin, Gary Larson, Bourgeon, Moebius obviamente, Max, Lauzier, Hugo Pratt, etc...

PARADÓJICO EL PANORAMA DEL CÓMIC PORTUGUES

PORTUGAL PA

Marcos Farrajota, traducción de Henrrique Torreiro

A pesar de que la historia de la banda desenhada portuguesa se remonta al genio insoslayable de Raphael Bordallo Pinheiro (1846-1905), lo cierto es que, pasadas épocas doradas, se llega a los años 80 y 90 del siglo XX sin mercado ni industria en el cómic. Sólo desde el año pasado se ha empezado a hablar de mercado con la inesperada explosión editorial ocurrida.

¿Y saben qué más?

Si bien no contamos con industria ni con mercado, sí que tenemos un panorama del cómic, aunque pequeño, bastante rico en obras y autores. Diría que, gracias a la insuficiencia de estructuras, cada autor acaba por encontrar sus caminos individuales y únicos. Hay en la historieta portuguesa una primacía del trabajo de autor más que del trabajo industrial como el francés o el norteamericano.

Nada tienen en común Nuno Saraiva, Ana Cortesão, David Soares, Pedro Nora, João Fazenda, José Carlos Fernandes, André Carrilho, Pedro Brito, Isabel Carvalho, Horácio, Janus, Luis Lázaro, António Jorge Gonçalves, Miguel Rocha, João Chambel, Filipe Abranches, etc...

Fijándonos solamente en los tres primeros, nos daremos cuenta de la esquizofrenia de la producción portuguesa: ambos se formaron en la «escuela» de los fanzines, pero fueron por caminos completamente opuestos. **Nuno Saraiva**, influenciado por una «línea clara» europea, comenzó en la prensa y allí se quedó, creando una vasta obra de humor, de calidad impresionante. Su bibliografía es una (re)publicación en álbum de los comics que salieron en los periódicos. **Ana Cortesão** producía para fanzines y prozines (¡los editores la fastidiaban mucho, por lo que parece!); fue autora de las historietas más críticas con la sociedad portuguesa, apoyada por un grafismo deudor del *underground* norteamericano. Esos (pocos) cómics fueron recopilados en el álbum ***A minha vida é um esgoto*** (BaleiAzul, Bedeteca de Lisboa; 1999), y a partir de ahí no hizo nada más, debido al trabajo y a la familia, exceptuando algún que otro proyecto institucional. **David Soares** creó su propia editorial, Círculo de Abuso; controla su propio destino con un ritmo de trabajo intenso, en el género de terror, publicando un libro por año. La producción de cómics para David está pensada directamente para la publicación en libro.

Son sólo tres ejemplos reveladores de la riqueza de propuestas que hay en Portugal, y puedo garantizar que los otros autores enunciados más arriba también son, todos ellos, casos con talento y con rumbos completamente diferentes.

La 'nova BD portuguesa': ¿cómo ocurrió?

Durante años, hubo una tiranía en Portugal —una más, después de la Inquisición y del «Estado Novo»—, la de dos monstruos editoriales que dominaban el mercado: Asa y Meribérica/Liber. La primera editaba a autores portugueses (venidos de los años 40/50/60), pero cuyos trabajos trataban asuntos históricos y/o pedagógicos, dando resultados de lo más retrógrado posible formalmente, y muchas veces reaccionario en los contenidos. El segundo sólo editaba material europeo del tipo de Astérix, Lucky Luke, y también Hugo Pratt, Moebius, Bilal y muchos otros.

Y, claro, había fanzines con cierta furia y sobre todo con la voluntad (inevitable) de abordar la historieta de otra forma; sólo que carecían de voz y no sabían cómo conquistarla. Hubo dos importantes «terapeutas del habla»: el **Salão Internacional de BD do Porto** y la **Bedeteca de Lisboa**.

El primero fue importante para mostrar a esos talentos de los años 90 otras formas de hacer cómic y sobre todo otra lógica de producción, la independiente. El *Salão* de Oporto, a partir de su edición de 1993, apostó por una programación diferente de la lógica de mercado, mostrando por primera vez en Portugal el trabajo de editoriales alternativas norteamericanas como Fantagraphics Books o Drawn & Quarterly y trayendo autores como Roberta Gregory, Joe Sacco, Colin Upton, Julie Doucet, Chester Brown, Joe Matt, Adrian Tomine, Seth... Ciertamente, autores como Rui Ricardo, Pedro Brito e Isabel Carvalho, entre otros, quedaron fascinados con todo lo que pasaba en el *Salão* y aprendieron de qué forma(s) podían abordar los temas deseados y, más importante aún, descubrieron que se podía publicar en otros formatos diferentes a los estandarizados álbumes lujosos de 44 páginas en color (creados por el mercado franco-belga), que era casi la única edición de comics que los portugueses conocían.

La Bedeteca fue creada por el Ayuntamiento de Lisboa en 1996, y ha venido siendo más que una simple biblioteca especializada en cómic e ilustración. **João Paulo Cotrim**, el director de este verdadero centro cultural del cómic entre 1996 y 2002, supo rejuvenecer con inteligencia y sensibilidad la historieta portuguesa. ¡Lo revolucionó todo! Mostró exposiciones con buen trabajo de producción y comisariado, apoyó la edición de autores portugueses, publicó trabajos de investigación, creó un festival de cómic e ilustración de nuevas tendencias (el **Salão Lisboa**), publicó a nuevos autores (en la colección ***Lx Comics***), recordó a la memoria nacional importantes obras perdidas en los periódicos (reeditando esas obras en la colección ***Bedeteca***, como el caso de Ana Cortesão, antes referido) y promovió el cómic fuera y dentro del país. Lo cierto es que la Bedeteca no sólo dio difusión en los medios a la historieta (tal y como hace anualmente el **Festival de BD da Amadora**) sino que sobre todo la trató con dignidad y profesionalidad, como nunca antes se había visto. Supo crear un clima de optimismo.

Este optimismo y una generación emergente de autores que creían en la edición independiente se cruzaron y, después de años de penuria y desinterés, volvió a haber edición nacional de autores portugueses (lejos del fantasma de la temática histórica) en pequeñas editoriales como BaleiAzul, Associação Chili Com Carne, Polvo, Círculo de Abuso, MMMNNNRRRG, Witloof, Nova Comix e Íman.

¡Algunos éxitos!

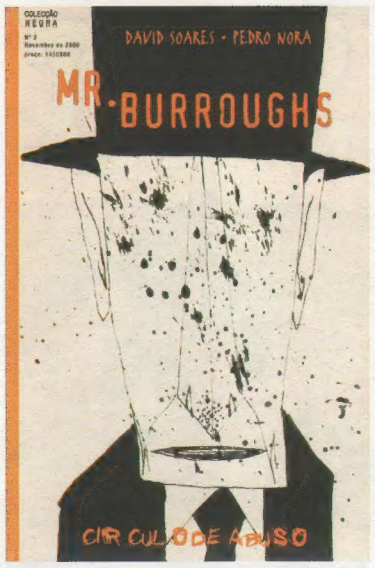
En un país con serios problemas de analfabetismo y lectura (por ejemplo: más del 60% de los portugueses afirma leer sólo un libro por año) y un frágil mercado del libro (por ejemplo: el 70% de las ventas se produce en Lisboa y Oporto), está claro que no basta una «moda» para crear una seria profesionalización de los autores y de los otros agentes económicos relacionados. El paso de un desierto a un oasis no significa la creación de una nación amante de los cómics. Mucho trabajo está aún siendo desarrollado por todos, y poco a poco se ha llegado a algunos (pequeños) éxitos.

Es el caso de ***Mr. Burroughs*** (Círculo de Abuso; 2000), de David Soares y Pedro Nora, o de la serie ***A pior banda do mundo*** (Devir; 2002), de José Carlos Fernandes.

Mr. Burroughs fue una pequeña bomba que cayó en 2000. Sin que nadie lo esperase, es publicado el segundo libro por Círculo de Abuso —una micro-empresa del autor David Soares—, que se revela como una obra madura. Bien escrita y brillantemente ilustrada, probó que sería imposible ignorar el trabajo que las pequeñas editoriales estaban haciendo y lo que autores nacionales podían producir cualitativamente, sin ningún tipo de vergüenza con respecto a los extranjeros. No fue la única obra en este ciclo, pero fue la que más despertó la atención, incluso de la editorial belga Fréon (ahora Frémok), que prometió editar la obra en el mercado francés en breve.

Y tal vez sea eso lo que la *BD* portuguesa precisa hacer: capitalizar sus obras en la exportación, pues una edición nacional nunca podrá pagar el trabajo de los autores.

Si la internacionalización de ***Mr. Burroughs*** fue accidental (y sigue siéndolo, ya que ha venido siendo retrasada desde hace más de un año), la de ***A pior banda do mundo*** fue ya pensada (y arriesgada) por la editorial **Devir**. Devir es una empresa creada en Brasil, dedicada a los juegos de rol, que se expandió hacia Portugal y España. Comenzaron a editar cómic, cada filial con su propia planificación: en Brasil, con los "clásicos-modernos" ***Chiclete Com Banana***; en Portugal, con el material de la Marvel. Hasta que, en 2002, la Devir portuguesa, en conjunto con las otras filiales, decidió agrandar su oferta en el (los) mercado(s) con otros materiales, como álbumes europeos y revistas de cómic (***Comix***, ***Metal Hurlant***), y con autores portugueses. Por lo que parece, la primera apuesta de editar a José Carlos Fernandes, un autor con una capacidad de trabajo colosal, fue ganada, por lo menos en España, con la primera edición agotada y las buenas críticas en varias publicaciones, especializadas o no —



laguiadelcomic.com consideró ***La peor banda del mundo*** como la tercera mejor obra extranjera publicada en 2002.

Debido a la profesionalidad ejemplar de la editorial, y obviamente a su economía de escala, más ediciones de autores portugueses vendrán en los próximos tiempos, con un álbum de **Diniz Conefrey** ya previsto para la próxima edición del Saló de Barcelona, y los restantes libros de ***La peor banda del mundo***.

2002, el «Big Bang» (?)

Hay una euforia en el aire. Extraña y compleja. 2002, año de todas las crisis económicas, año en que João Paulo Cotrim salió de la Bedeteca de Lisboa, año en que no hubo **Salão Lisboa**, año en que acabaron con las Becas de Creación Literaria otorgadas por el Ministério da Cultura —***A pior banda***... fue un resultado de esas becas—, en que se esperaba lo peor, fue sin embargo un año de boom editorial, con nuevas editoriales de cómic (Booktree, Mais BD) o editoriales que retomaron el cómic, como Asa.

Claro que el 90% de las ediciones fueron de material extranjero, norteamericano (por Devir) y europeo (por Vitamina BD, Asa, Meribérica/Liber, Witloof, Booktree, Mais BD, etc.), en buena parte *trash*, pero también con buenas obras: ***Peter Pan***, de Loisel; ***Dr. Jeckyll & Mr. Hyde***, de Kramsky y Mattotti; ***Isaac, el pirata***, de Blain; ***Mister O***, de Lewis Trondheim...

Queda saber cómo se van a mover los autores en este nuevo espacio, de por sí poco sólido: a fin de cuentas, después de una expansión se espera una recesión, y la económica ya está ahí desde hace muchos años. Además de que no sabemos qué significa todo esto en relación con la creatividad. Veremos.

Y para acabar...

Dejo cuatro nombres de nuevos autores, casi inexistentes para el ojo público incluso en Portugal pero que podrán ser los nuevos talentos emergentes en una escena esquizoide como la nuestra.

Paulo Amorim, publicado en un número de la colección ***Lx Comics***, tiene un dibujo y una poesía que recuerdan ligeramente al francés Baudoin. Hace cómic de forma ocasional, cuando no tiene clases y exámenes en el curso superior de Matemáticas y continúa produciendo cómics sin pensar en la edición. Su trabajo, demasiado libre de pensamientos editoriales, lo convierte en un caso de difícil publicación. Será una pena si nadie apuesta por él.

Richard Câmara es un autor obnubilado por el poder del ***OuBaPo*** (**Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle**, la revista de la francesa L'Association cuyo objetivo es explorar las potencialidades del lenguaje del cómic). Ya participó en la antología internacional ***Mutate & Survive*** (Associação Chili Com Carne; 2001) y en la revista ***Quadrado*** nº 4 (ASIBDP, Bedeteca de Lisboa; 2002), y tendrá cerca de tres (!) libros lanzados este año. Será una de las apuestas del **Salão Lisboa 2003**, que se realizará en mayo.

Francisco Lobo es un finalista del curso de cómic de la **Ar.Co.**, una escuela no oficial que es la única con un curso de cómic e ilustración. Además de estar trabajando en un proyecto de fin de curso, prepara también un número de ***Lx Comics*** —quién sabe, ¿para conmemorar los 5 años de la colección?—, que será una agradable sorpresa por rigor técnico y sensibilidad narrativa.

Francisco Vidal, con un estilo de dibujo próximo al de los *graffiti*, edita su fanzine, ***Bactéria***, y ha participado en otros. Su formación en escultura quizá lo lleve a participar en proyectos diferentes de lo habitual: ***Gritante*** (fanzine multimedia, en que el cómic de Francisco estaba acompañado por un CD audio que permitía oír los diálogos, textos y efectos sonoros de la historieta) o el ***XS*** (cómic en una vajilla de cerámica).

Sitios web

Informativos:

www.bedeteca.com, de la Bedeteca de Lisboa; tiene varios servicios: la «'Tebeoteca' Ideal», resumen de recortes de prensa, noticias, dossier de evaluación anual, etc., siempre actualizado.

www.centralcomics.com, sitio informativo a cargo de un grupo de aficionados. Esencialmente informativo, siempre actualizado.

Autores:

www.virose.pt/alingua, del colectivo **A Língua** (Isabel Carvalho y Pedro Nora).

www.artvortex.org, del colectivo **Art Vortex** (Esgar Acelerado y Rui Ricardo).

www.andrecarrilho.com, del autor André Carrilho, más (re)conocido como ilustrador y caricaturista.

Editoriales:

www.chilicomcarne.com, de la Associação **Chili Com Carne**.

www.devir.pt, de la editorial **Devir**.

www.witloof.com, de la editorial **Witloof**.

www.gentebruta.pt.vu, de la editorial **MMMNNNRRRG**, que además tiene el archivo de ***My Precious Things***, una *newsletter* electrónica sobre ediciones independientes (fanzines, libros, CDs) escrita por este vuestro humilde escriba —con disculpas por la publicidad.

www.mundofantasma.com/maisbd, de la editorial **Mais BD**.

Tiendas:

www.drkartoon.com, de la tienda **Dr. Kartoon** (Coimbra).

www.mundofantasma.com, de la tienda **Mundo Fantasma** (Oporto), que incluye secciones de noticias.

www.kingpin-of-comics.com, de la tienda **Kingpin Of Comics** (Lisboa).

WILL EISNER: POR MUCHO TIEMPO

Entrevista por Álvaro Pons

Desde que la presencia de Will Eisner en el Saló de Barcelona 2003 fue anunciada, toda la atención de la edición de este año se ha centrado en la figura de este genio del cómic, maestro y aún hoy renovador de la historieta. Como anticipo de su aparición ante medios y aficionados en nuestro país hemos querido tener una charla con Eisner centrándonos en su producción más reciente.

La guía del cómic: Comencemos por su última obra publicada en España, ***The name of the game***. Es posiblemente una de las obras más duras que he visto (y mejores) y en la que se encuentra uno de los ataques más duros que jamás he visto contra las tradiciones sociales. Algo que contrasta mucho con su anterior obra ***Minor miracles***. ¿Por qué ese cambio tan radical entre una obra amable y otra tan dura como ésta?

Will Eisner: No creo que ***The name of the game*** sea un cambio radical en mi visión de las cosas. Siempre he escrito en respuesta a mi observación del entorno social, y en este caso, estaba analizando el papel del matrimonio como institución social.

LGDC: En ***The name of the game*** nos encontramos de nuevo con su tema preferido: la vida, la condición humana, una constante en su obra. Pero me parece que esta vez su visión es muy decepcionada, casi cruel si me permite, con un final que no da opción a esperanza. ¿El ser humano no tiene solución?

WE: Soy optimista y tengo una fe inquebrantable en la capacidad de los humanos de prevalecer ante los retos que la vida proporciona. Al final de la historia a la que hace referencia, los personajes se enfrentan a construir un futuro basado en una alianza que normalmente comienza con el cliché "...y vivieron felices para siempre".

JGDC: Me sorprendió su obra ***Last day in Vietnam***. Para una persona que ha trabajado en el ejército, hacer esta obra debió ser complejo y difícil: ¿Cuál fue la motivación que le llevó a dibujarla?

WE: A lo largo de los años he acumulado experiencias inconexas que he usado para dibujar historias. Durante mis años en el ejército ocurrieron incidentes que parecían no tener sitio en mi trabajo. Finalmente decidí juntar unos cuantos en un libro. De hecho, una de las historias, ***Una medalla para George*** fue un episodio que dio lugar a años de convivencia con un sentimiento de culpa. Publicar esta historia fue mi forma personal de buscar el perdón.

LGDC: En ***Last day of Vietnam*** su dibujo tiene una apariencia de borrador. ¿Era un efecto buscado, para parecerse a un cuaderno de campo?

WE: Sí, la técnica que usé buscaba realzar el realismo, simulando los dibujos de un cuaderno de notas.

LGDC: Sus obras de adaptación de clásicos de la literatura no fueron muy bien entendidas en España, sin embargo, personalmente creo que están en una línea de utilización pedagógica del cómic. ¿Cree usted que estas posibilidades no se están usando en toda su potencia?

WE: Mis adaptaciones de clásicos de la literatura no intentaban ser académicamente fieles al original. Eran mi interpretación, mi punto de vista. Espero poder ahondar en el uso del arte secuencial como una forma literaria.

LGDC: En ***Spirit*** usted creó las bases del cómic moderno. Ahora, con el paso del tiempo, ¿qué cree que queda de su obra en el cómic actual? ¿Cuál cree que es su mayor influencia?

WE: Para un creador es muy difícil contestar a esa pregunta. Mejor debería hacérsela a un crítico.

LGDC: Actualmente los imperativos comerciales están obligando a crear comics muy similares entre sí. ¿Cree que los aspectos comerciales están influenciando demasiado sobre la creatividad en los comics, haciéndola desaparecer?

WE: Las consideraciones comerciales siempre han influenciado a los creadores. Es comprensible y perdonable. Son precisamente los creadores que toman el riesgo del fracaso y de unos menores ingresos (llegando a la pobreza) los que van más allá de las normas usuales. Son ellos precisamente los que emergen como originales.

LGDC: ¿No cree que los jóvenes autores que comienzan están dejando de lado a los clásicos? Parece como si sólo se fijaran en su generación anterior y que no tuviesen en cuenta la enseñanza de casi cien años de cómic.

WE: No, creo que somos testigos del nacimiento de jóvenes creadores que responden a la vida tal y como ellos la ven. Hay más innovación ahora que la que pudo haber en los últimos sesenta años de historieta. Cuando yo empecé no existía un precedente al que pudiéramos mirar, era más fácil ser innovador. Este medio es un reflejo de la sociedad que nos rodea.

LGDC: Usted creó la moderna concepción de la novela gráfica en los 70. Casi treinta años después, el mercado americano está dejando de lado el *comic book* y se acerca más a la novela gráfica. ¿Que ventajas encuentra en el uso de la novela gráfica respecto al *cómic book*?

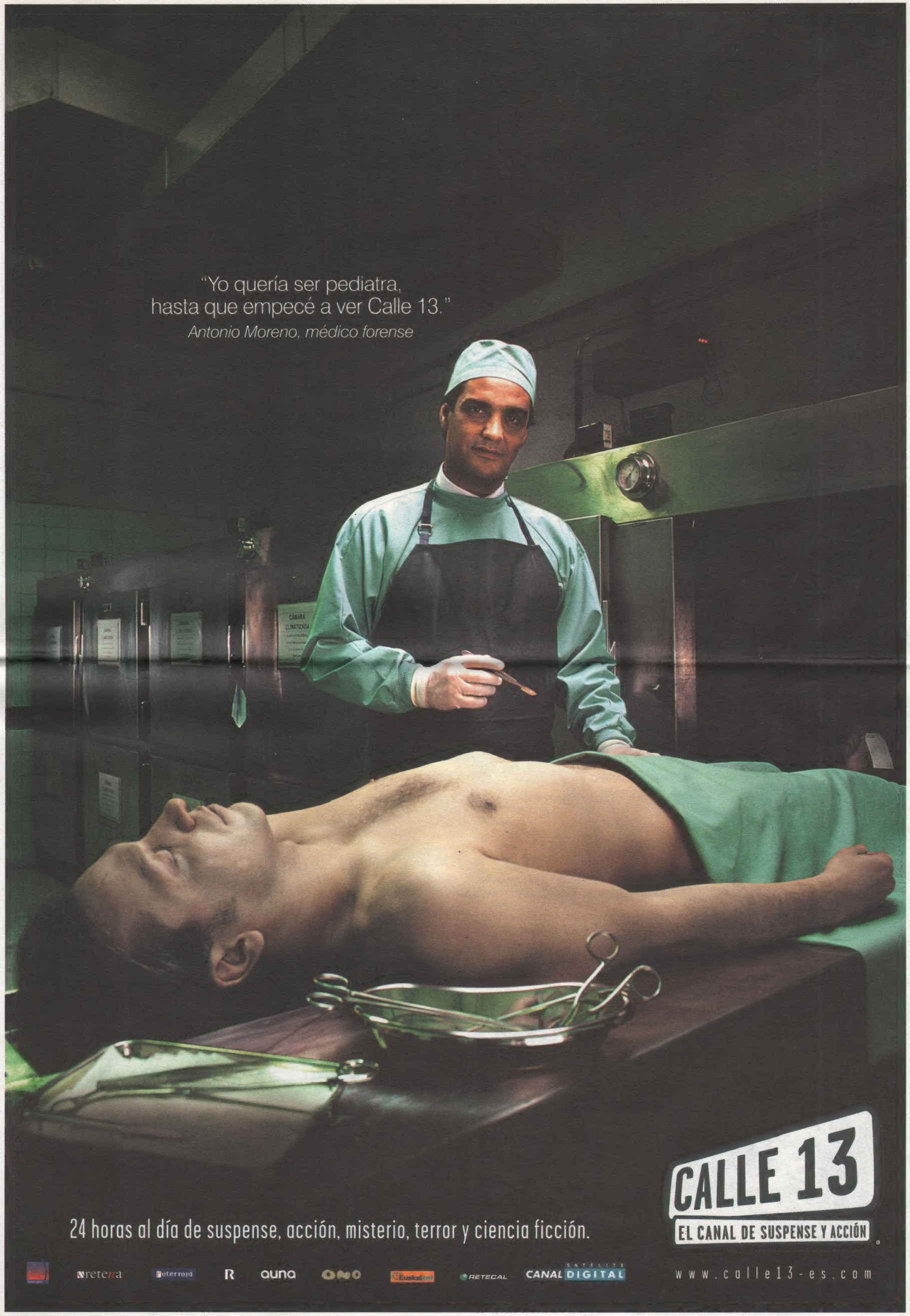
WE: La novela gráfica es ahora un segmento del total del mercado. Pero como pasa en cualquier forma artística o literaria, forma un nicho a desarrollar. La novela gráfica es sólo una más de las posibilidades.

LGDC: Las nuevas tecnologías están suponiendo un avance rompedor en muchos campos y su influencia en el cómic es evidente. ¿Cree, como Scout McCloud, que pueden dar una nueva vía a la narrativa grafica?

WE: Las nuevas tecnologías son tan sólo una nueva forma de transmisión, pero no pueden reemplazar completamente lo impreso. Por supuesto, los creadores pueden adaptar sus obras para trabajar con ellas.

LGDC: Desde sus años de experiencia, ¿que consejo le daría a alguien que comienza en el mundo del cómic?

WE: El mundo del cómic (o literatura gráfica) está creciendo. Es una oportunidad maravillosa de expresión que está comenzando a ser económicamente viable para los creadores. No es un camino fácil y requiere dedicación y la capacidad de aceptar el rechazo. No hay fórmulas mágicas para el éxito, pero tengo claro que si ahora tuviese 19 años, sería la carrera profesional que elegiría.


"Yo quería ser pediatra,
hasta que empecé a ver Calle 13."
Antonio Moreno, médico forense
CÁMARA
CLIMATIZADA
CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN
24 horas al día de suspense, acción, misterio, terror y ciencia ficción.
retena
Teleriojá
auna
ONO
RETECAL
CANAL SATÉLITE DIGITAL
www.calle13-es.com

Las Autoridades Sanitarias advierten que el tabaco perjudica seriamente la salud.
Nic.: 0,7 mg. Alq.: 9 mg